

№3 (11) 1998

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Альфа-версия **Unreal**
Пора ли хоронить Quake 2?

**Half-Life, SiN,
Requiem и Daikatana**
В преддверии битвы титанов

Voodoo 2
в вопросах и ответах

Эксклюзивные интервью
Dune 2000
Dark Vengeance
Dark Project

Quake Skins
Практические аспекты выделки кожи

Жестокость PC
о проблеме насилия в играх

Half-Life



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Вселенная игр

Фирма "Русский стиль" приглашает любителей игр.
Широкий выбор компьютеров, мультимедиа, мониторы, комплектующие.
Компьютерные игры, энциклопедии, обучающие программы.



Мы ждем вас!

Метро "Алексеевская" Звездный б-р. д. 21, офис 526.

Тел. / Факс: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0470, 215-5913, 215-0701

E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

От редакции

Начнем с выяснения нынешней метеосводки по игровому небосклону. А начав, сразу же принуждены будем признать, что данные ее получаются не слишком-то обнадеживающими.

Как вы помните, перед наступлением Нового года игровые релизы валили валом, так что выпавший на этот период первый/девятый номер "Навигатора" прямо-таки ломился от обилия review. Новый год миновал — и в игровом деле настал штиль, который продолжается и по сей день. Подчас за две-три недели появляется всего-то одна относительно сносная игра, по которой можно написать статью. В остальном — спонтанно возникающие сообщения о находящихся в разработке новых играх и одна за другой выбрасываемые в Сеть демо-версии. Тоскливо. И даже вдвойне тоскливо, если просмотреть список запланированных релизов на март-апрель-май. Весна нынешнего года станет не слишком урожайной — в каждом жанре появится примерно по две-три серьезные игровые разработки, а то и менее того. Сейчас раздолье разве что для фанатов Quake II, для которого создается уйма всего разного...

Но, впрочем, данные "метеосводки" можно оценить и с другой точки зрения. Пусть новья появляется немного — зато есть возможность спокойно отыграть многое из того, что появилось в конце того года; к тому же, сейчас должно выйти немало давно ожидаемых игр, среди которых значатся Starcraft, Half-Life, Dominion Storm, Daikatana и многие другие. Отрицательный момент — игровым журналам становится вроде как и о не чем рассказывать. Нет новых игр — значит, уменьшается число review, руководств и прохождений в номере (как видите, этот наш номер вообще получился уникальным — ни одного руководства, ни одного самого завалещающего солюшена, одни лишь хинты по не-сегодня-появившимся играм). Положительный момент — у журнала теперь обнаруживается достаточно свободного пространства для того, чтобы помещать различные действительно интересные и неординарные материалы, на которые раньше просто не хватило бы места. Плюс к тому, появляется минутка свободного времени, чтобы всерьез задуматься над структурой журнала и, вероятно, попытаться как-то ее изменить-переиначить в лучшую сторону.

Об этом и поговорим.

Перекраивание журнала под систему обособленных разделов началось у нас еще с того номера, где образовались Internet и Q2 Zone, а также рубрика онлайн-журнала RGW. Как показали ваши отзывы, все три нововведения оказались вполне оправданными. И вновь, в который уж раз, зазвучали ваши призывы о том, чтобы мы выделили в отдельные блоки статьи по жанрам стратегии, action, RPG и так далее. Раньше мы не делали этого по многим разным причинам: во-первых, в таком случае становилось непонятно, куда отнести многожанровые явления плана Birthright (стратегия+RPG) или Diablo (action+rogue_RPG); во-вторых, попросту не видели в этом особого практического смысла.

Ситуация изменилась, когда нам окончательно надоела существовавшая до прошлого номера включительно система рейтингов. Задумались над тем, как изменить, — пришли к выводу, что неплохо бы, помимо всего прочего, сделать свои системы оценки для каждого жанра (либо же для жанровых групп). И как-то так незаметно дополнили до идеи формирования четырех глобальных разделов: Action/Arcade, Strategy, Simulation/Sports, Adventure/RPG. Конечно же, перечисленные разделы носят крайне обобщенный характер. Однако создавать по разделу на каждый отдельный жанр не хотелось, так как это перегрузило бы журнал. Да и заставочных страниц бы не меньше десятка получилось, что уже нельзя было бы

расценить иначе, кроме как трату места...

Как бы то ни было, итоги таковы. Каждый из четырех разделов отличается собственной системой рейтингов, о которых вы можете прочесть отдельно, а именно — в начале Gamer's Zone. В разделе содержатся preview, microreview и review, а также любые интервью и аналитические статьи, относящиеся ко входящим в состав раздела жанрам. Можно еще добавить, что в Action/Arcade отдельным блоком вошла Q2 Zone. Между разделами, помимо рейтингов, присутствуют также и другие отличия, однако распространяться о них не стану — посмотрите сами.

Ограничились ли новшества данного номера вышеперечисленным? В целом — да. Однако остается еще пара не столь глобальных вещей, об одной из которых хотелось бы упомянуть отдельно.

Демо-версии, появляющиеся в Сети, характерны тем, что обычно предшествуют очень скорому пришествию финальных релизов. Выскочила демка — жди полную версию игры через две-три недели. Так происходит не всегда, но довольно часто. И делать статью на основе демо-версии становится бессмысленным, так как журнал после своего завершения находится в печати еще недели две и вполне можно ожидать, что за этот срок полная версия игры уже выйдет. А preview по уже вышедшей игре — это, во-первых, ерунда полнейшая, во-вторых, куча ваших сердитых писем, винящих журнал в некомпетентности.

Значит, статьи по демкам вообще не нужны? А если демка содержит два-три игровых уровня или миссии, вполне позволяющих составить относительно верное впечатление о качестве игры? Дилемма.

Дабы данная дилемма больше не возникала, мы вводим новую форму — DemoPreview, иначе говоря — нечто типа review на основе демо-версии. Конечно, это не более чем предсказание, составленное по впечатлениям от демо и с учетом предположений о том, чего можно ожидать от полной версии. И выставленный рейтинг может кардинально измениться после того, как появится финальный релиз. Однако же обычно подобные предсказания, за вычетом реализуемых только в полной версии игровых возможностей, оказываются довольно верными и, смею надеяться, позволят вам в случае чего определиться, стоит ли приобретать ту или иную игру, не дожидаясь, пока наконец-таки выйдет "Навигатор" с развернутым review по этой игре. Если полная версия будет содержать кучу нового по сравнению с демкой — мы затем снова вернемся к ней с полноценным review или же, что более вероятно, с microreview, где будут подведены окончательные итоги.

Можно говорить еще о многом. О резко уменьшившемся количестве только что упомянутых microreview в номере — естественно, какие там microreview, когда новых игр почти не выходит! Об увеличившейся доли интервью — кажется, все больше становится тех читателей, кто видит в них возможность почерпнуть для себя немало всего интересного, и это не может не радовать.

И есть еще много всего прочего, о чем можно было бы говорить, однако — проще будет предложить вам самим посмотреть, каким вышел этот номер, что в нем есть хорошего и что в нем есть плохого.

Как обычно, выражу надежду, что вами понравится одиннадцатый номер "Навигатора".

Главный редактор
Иван Самойлов

Редакция журнала "Навигатор Игрового Мира" приглашает к сотрудничеству авторов статей и редакторов направлений. С предложениями обращаться по телефону (095) 475-4917, 190-9768, 256-2559, e-mail: asd@chat.ru и biblion@aha.ru

MAXi

SOUND 64

Звуковые платы MAXi Sound 64 разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP (Digital Signal Processor) Dream 50MIPS (50 миллионов операций в секунду). Применение такого мощного процессора позволило добиться максимальной производительности при работе со звуком, профессиональных возможностей и качества звука на платах среднего ценового диапазона. Все платы оборудованы системой интерактивного Surround звука на 2-х или 4-х колонках и мощной системой обработки звука в реальном времени (эквалайзер и эффекты). Для достижения 100% совместимости с игровыми стандартами и приложениями DOS на платах установлен набор микросхем ESS1868. Цифровой звук 16/18 бит 44.1kHz, полифония 64 ноты, совместимость: GM,GS,SB,SBPro.



\$150

DYNAMIC 3D
RAM 2Mb (до18Mb)
сигнал/шум 88Db(A)



\$220

HOME STUDIO 2
RAM 4Mb (до20Mb)
8-и канальная цифровая
студия, сигнал/шум 88Db(A)
ПО,MIDI кабель



\$335

HOME STUDIO Pro 64
RAM 4Mb (до20Mb),S/PDIF,
16-и канальная цифровая
студия, сигнал/шум 91Db(A)
ПО,MIDI кабель,микрофон

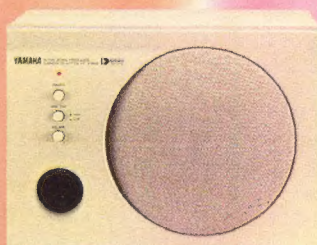
ГРАФИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

GAMER 3D



\$170

VOODOO 3Dfx,4Mb RAM



YST-MSW10 \$135



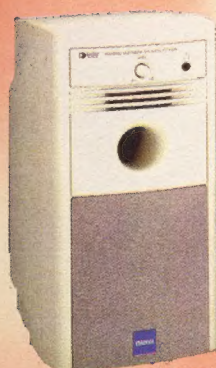
YST-M7 \$60



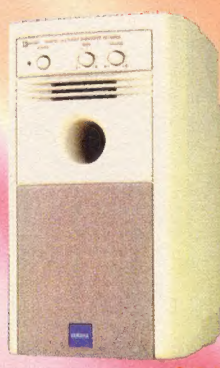
YST-M15 \$80



YST-M20DSP \$86



YST-MS25 \$135



YST-MSW5 \$95

YST-M7 5W/канал,80Hz-20kHz
YST-M15 10W/канал,70Hz-20kHz
YST-M20DSP 10W/канал,70Hz-20kHz
YST-MSW5 subwoofer,15W,40-250Hz
YST-MSW10 subwoofer,25W,35-250Hz
YST-MS25 speaker system,40Hz-20kHz
5W/канал + 15W subwoofer

Все колонки YAMAHA оборудованы динамиками AST (Active Servo Technology), имеют дополнительные линейный вход и выход для подключения низкочастотной колонки (subwoofer).

Продукцию компаний GUILLEMOT и YAMAHA можно приобрести:

COMPULINK 935-8891 (многоканальный)
MEGATRADE 945-4960, 945-4961
АЭРТОН 959-3365 (многоканальный)
ГЛЭДИС МУЛЬТИМЕДИА 974-6005
ДЕКА 181-9474

ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС 917-0022 (многоканальный)
магазин "ВСЕ ДЛЯ ДОМА" 925-4254
магазин "МОЙ КОМПЬЮТЕР" 951-0656
компьютерный салон "ОСТРОВ ФОРМОЗА"
728-4004 (многоканальный)

СОДЕРЖАНИЕ

Новости 4

Action/Arcade

Unreal	10
Пришествие 3D action:	
Half-Life, SiN, Requiem, Daikatana	16
Dead Unity	24
Ed Hunter	25
Gunmetal	26
Panzer Commander	28
Lode Runner 2	29
Genesis: Aperia 7	30
OutWars	31
Descent: Free Space	32
Shadowman	34
The Emperor's Fury	35
Crime Killer	36
Shadow Warrior: The Last Warrior	36
One Must Fall 2	37
Rapid Fire	38
EarthSiege III: StarSiege	40
Tyrannizer	43
Forsaken	44
Adrenix	46
Jedi Knight: Mysteries of Sith	48
Z. A. R.	52

Q2 Zone

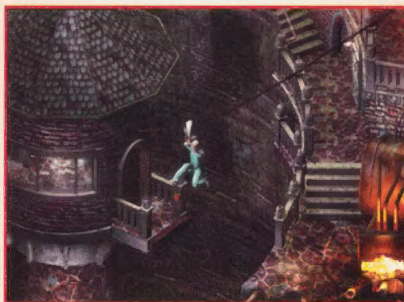
Juggernaut	56
Quake 2 Point Release	57
Quake 2 Official CTF	57
Quake Skins	62

Strategy

На смерть сюжета	66
Слово о вореймах	66
Интервью - Dune 2000	70
A.I. Alien Intelligence	72
Sid Meier's Alpha Centauri	73
KKnD 2	74
Commandos: Behind the Enemy Lines	75
Dawn of War	76
Extreme Warfare	77
Age of Empires 2	78
Ancient Conquest	79
Star Control 4	80
Tides of War	81
Submarine Titans	82
Police Quest: Swat 2	83
Warbreeds	86
Robo Rumble	88
Magic: The Gathering	90
Soldiers at War	92
The Third Millennium	94

Simulation/Sports

Su-27 Flanker v2.0	98
Motorhead	99
Aces: The X-Fighters	100
JetFighter: Full Burn	102
Monster Truck Madness 2	104
Madtrax	105



Triple Play 99	105
Red Baron II	106
Sega Touring Car Championship	108
Joint Strike Fighter	110
Air Warrior III	112
Worldwide Rally Championship	112
Final Racing Cyber Space 2001	112

RPG/Adventure

Diablo II	114
Lazencia: Revival of a Myth	118
The Prince & The Coward	119
Asheron's Call	120
Pilgrim	123
Quest for Glory 5: Dragon Fire	124
Dark Side of the Moon	127
Ultima IX: Ascension	128
Reah: Face the Unknown	131
Sanitarium	132
Zork: Grand Inquisitor	134
Alien Earth	136

Max. View

Voodoo 2	138
Список игр, поддерживающих 3Dfx	142
Список игр, которые будут поддерживать 3Dfx	143
Обзор 3D ускорителей	145
G.O.D.: Пришествие новых времен?	148
Magic Trainer Creator	152

Internet

Новости	154
ICQ? PowWow!	154
Internet Top 100	155
International Relay Chat /IRC/	156
Онлайновые игровые системы	160
Бесплатно? Бесплатно!	164
FAQ	169

Russian Gaming World

Интервью - Dark Vengeance	170
Интервью - Dark Project	173
Gothica	176

ForgottenWare

Realms	180
L'Empereur	180
Celtic Tales: Bolor of the Evil Eye	181
4D Boxing	182

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

Fallout	184
Gettysburg!	186
Joint Strike Fighter	186

Gamer's Zone

к/ф "Blade Runner"	188
Система рейтингов	189
Хроника одного deathmatch	192
Об этом	194
"Волох", часть вторая	196
Gamer's Mail (Жестокость PC)	202

4D Boxing	182	Dune 2000	70	Lode Runner 2	29	Shadowman	34
A.I. Alien Intelligence	72	EarthSiege III: StarSiege	40	Madtrax	105	Sid Meier's Alpha Centauri	73
Aces: The X-Fighters	100	Ed Hunter	25	Magic: The Gathering	90	SiN	19
Adrenix	46	Extreme Warfare	77	Monster Truck Madness 2	104	Soldiers at War	92
Age of Empires 2	78	Fallout	184	Motorhead	99	Star Control 4	80
Air Warrior III	112	Final Racing Cyber Space 2001	112	One Must Fall 2	37	Su-27 Flanker v2.0	98
Alien Earth	136	Forsaken	44	OutWars	31	Submarine Titans	82
Ancient Conquest	79	Genesis: Aperia 7	30	Panzer Commander	28	The Emperor's Fury	35
Asheron's Call	120	Gettysburg!	186	Pilgrim	123	The Prince & The Coward	119
Celtic Tales: Bolor of the Evil Eye	181	Gothica	176	Police Quest: Swat 2	83	The Third Millennium	94
Commandos: Behind the Enemy Lines	75	Gunmetal	26	Quest for Glory 5: Dragon Fire	124	Tides of War	81
Crime Killer	36	Half-Life	16	Rapid Fire	38	Triple Play 99	105
Daikatana	22	Jedi Knight: Mysteries of Sith	48	Reah: Face the Unknown	131	Tyrannizer	43
Dark Project	173	JetFighter: Full Burn	102	Realms	180	Ultima IX: Ascension	128
Dark Side of the Moon	127	Joint Strike Fighter	110	Red Baron II	106	Unreal	10
Dark Vengeance	170	Joint Strike Fighter	186	Requiem	20	Warbreeds	86
Dawn of War	76	Juggernaut	56	Robo Rumble	88	Worldwide Rally Championship	112
Dead Unity	24	KKnD 2	74	Sanitarium	132	Z. A. R.	52
Descent Free Space	32	L'Empereur	180	Sega Touring Car Championship	108	Zork: Grand Inquisitor	134
Diablo II	114	Lazencia: Revival of a Myth	118	Shadow Warrior: The Last Warrior	36		

Создай себе Descent

Parallax Software, разработчики знаменитого сериала Descent, выложили исходные коды и редактор уровней к первому Descent на сайт Descent Developers Resource <http://www.ladder.org/ddr/main.html>. Теперь каждый желающий может покопаться в исходниках и понять, как "это надо делать!". Практика выкладывания исходников на всеобщее обозрение уже стала обыденной. Любой человек, имеющий доступ к Интернет, может свободно скачать исходники таких игр, как Wolfenstein 3D, DOOM, Abuse, Quake и Quake 2. Теперь к этому списку добавился еще и Descent. У начинающих программистов появилась еще одна возможность изучить мастерство программирования через "черезглазглядывание".

Кошмары отлетались



Eidos Interactive временно приостановила работу над авиасимулятором Flying Nightmares 2. Основной причиной стал внезапный уход двух наиболее важных лиц в команде разработчиков — Bryan Walker и Francine Hunter внезапно переметнулись в Origin. По словам представителя Eidos, игра должна

была бы находиться в разработке еще год.

Увы, теперь ее судьба стала более чем неопределенной. Как бы то ни было, другой авиасимулятор — Confirmed Kill — уже проходит стадию бета-тестирования и скоро должен появиться на полках магазинов.

Turok 2, или Где живут динозавры



Компания Acclaim представила вниманию общественности скриншоты из Turok 2 — как вы помните, первая часть, звавшаяся Turok: The Dinosaur Hunter, являла собой красивейший, но малоигрательный 3D action, шедший исключи-

тельно при наличии в ком-

пьютере 3D ускорителя. Достаточно одного взгляда на графику второй части, чтобы появилось неприятное ощущение: "это слишком хорошо, чтобы быть правдой". А точнее, слишком красиво. Тем более удивительно, что по утверждению компании скриншоты эти сняты с Nintendo 64. Ведь смотрятся они, как полученные на PC-hardware. С другой стороны, неясно — быть ли игре Turok 2 на PC. Компания пока не сделала однозначного заявления.

Star Control уже не Star Control

Компания Accolade обозначила имя для очередного сиквела своей знаменитой серии Star Control. Первые две части игры в свое время были очень популярны и, возможно, решив загладить свою вину за провал третьей части, ее решили слегка переименовать. Новое имя — StarCon.

Плоские шуточки от Maxis

Следующая версия любимого народом стратегического симулятора градостроительства SimCity, зовущаяся SimCity 3000, будет, как и ее предшественница, практически плоской игрой с изометрической перспективой. Как объяснил представитель Maxis, "хотя трехмерность в такого рода игре и звучит очень соблазнительно, мощность средней домашней персоналки пока еще недостаточна для обеспечения столь высокой детализации графики, какую ожидают наши потребители".

Иными словами, всю ту трехмерную графику, которые вы видели ранее в игровых журналах, можно забыть как страшный сон. Судя по всему, Maxis попросту не сумели спрограммировать в достаточной мере быстрый движок (неудивительно — достаточно вспомнить жалкое подобие Carmageddon под названием Streets of SimCity) и теперь

принужденно возвращаются к более простым вариантам. Досадно, на самом деле.

Ромеро & Unreal

По заявлению небезызвестного Джона Ромеро, вторая часть от еще не оконченного 3D action Daikatana будет разрабатываться на движке от Unreal. Ромеро считает, что несмотря на некоторое преимущество движка Quake 2 в скорости, у Unreal все-таки больше разнообразных возможностей. Планируется, что разрабатывать Daikatana 2 станет компания Human Head, состоящая из выходцев из компании Raven Software, которые в свое время создавали Heretic и Hexen. Не правда ли, история повторяется довольно занятным образом?..

LoL III: LOL?

Westwood Studios планирует продолжение своего ролево-приключенческого сериала. В третьей его части анонсируется наличие шести различных игровых миров, в которых ожидаются ландшафты от городских трущоб до пост-апокалиптических деревень (хм... что бы это значило?). По словам вице-президента Westwood Луиса Кастла, "наша главная задача — это создать ощущение полного погружения в игровой мир. Города, к примеру, не могут пустовать. Они должны быть заселены жителями. Животные не должны постоянно пытаться скушать игрока. Да и сами люди не способны проводить всю жизнь, размахивая мечом в темных подземельях по не совсем ясной причине. Мы хотим логичных и последовательных мотиваций любых поступков, чтобы вы погрузились в мир Lands of Lore с головой."

Интересно, является ли погружение в игру логичным поступком? Тем более что с безнадежно устаревшим движком от LOL2 проделать это было возможно только людям с сильным воображением. Впрочем, Westwood уверяет, что LOL3 будет использовать намного более продвинутый движок, использующий 3D акселераторы. Вот еще цитата: "Одна из вещей, которые любят и уважают любители RPG, это возможность изменять характеристики своего персонажа. Чтобы такая возможность лучше вписывалась в предполагаемый логичный мир LOL3, игроку предоставляется на выбор одна из четырех гильдий. Вступив в гильдию, он сможет сфокусировать свое внимание на развитии отдельных характеристик."

По сюжету игры, вы оказываетесь в роли человека, который в один и тот же день попадает на трон... и лишается своей души. Его цель — побить нехороших монстров, которые эту душу у него украли, попутно восстанавливая мир и порядок в королевстве."

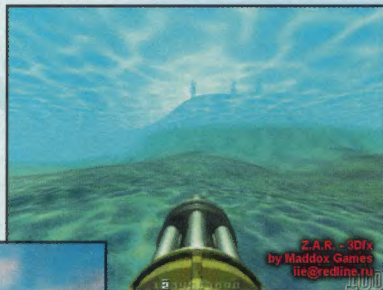
И, напоследок, цитата от Луиса Кастла: "Хорошая предыстория — вот тот направляющий фактор, который обуславливает все поступки героя. Игрательность и графика погружают игрока в игру, но конкретная причина для убийства такого-то монстра или решения той-то головоломки добавляет смысла и эмоций в задачу. В LOL3 наши усилия концентрируются на соединении игрательности с визуальными эффектами и со смысловой окраской каждого действия."

Игру обещают выпустить к осени 1998 года.

P.S. "LOL" — сокращение на FIDO и на онлайн-чатах, расшифровывающееся как Laughing Out Loud.

Z.A.R. и 3Dfx — совмещение несовместимостей

Как стало известно, планируется выход патча для известного российско-го 3D аркады/action Z.A.R.



от компании Maddox Games. Довольно успешно продемонстрировав возможности MMX в улучшении технологии voxel space, разработчики на этот раз собираются задействовать некоторые функции 3D ускорите-

лей — хотя, как известно, среди этих функций у современных ускорителей отсутствует ускорение работы с вокселями. Как видно из скрина, после применения патча должны проявиться такие эффекты как прозрачная вода, солнечные блики, дым.

И снова Discworld

Любителям игр жанра adventure несомненно знаком сериал Discworld, повествующий о похождениях симпатичного волшебника. Пока вышло две части игры. В феврале стало известно, что в начале 1999 года компания-разработчик Perfect Entertainment порадуется продолжением этого смешного квеста. Игра будет называться Discworld Noir.



Планы 3DO

Компания 3DO, владеющая торговой маркой New World Computing, объявила приблизительные сроки выхода своих игр. Сперва мир увидит шестую часть сериала Might&Magic. Это событие должно состояться в марте. Потом нас ожидают новые приключения в Heroes of Might&Magic 3 (вся редакция с нетерпением ждет этого момента). Правда, ждать придется довольно долго. Если не случится ничего экстраординарного, то HM&M3 выйдет только в третьем квартале. Далее последует седьмая часть Might&Magic — это уже будет рождественский подарок любителям RPG. Но 3DO — это не только New World Computing. Одно из подразделений 3DO, Cyclone Studios, в сентябре-октябре выпустит на свет 3D Action Requiem: Wrath of the Fallen, а также продолжение весьма нестандартной real-time стратегии — Uprising 2, выход которой запланирован на конец года. Уже в марте нас ожидает продолжение on-line RPG от Studio 3DO — Meridian 59: Renaissance, а потом, в апреле, и оригинальная Army Men.

Давид и голиафы

Французская компания Infogrames — крупнейший европейский издатель игровых разработок. Доля в мировом рынке игр у нее невелика — всего около 1.2%. Тем не менее, Infogrames вступила в схватку с такими гигантами электронной индустрии, как GT Interactive и Electronic Arts за права на приобретение компании Virgin Interactive, знаменитой всемирной сетью распространения игровых продуктов. Сейчас V.I.E. принадлежит холдингу Viacom Media, и она была выставлена на продажу в связи с финансовыми проблемами компании-владельца. И Electronic Arts, и GT Interactive уже приценивались к столь лакомому кусочку. К слову сказать, Infogrames — единственная европейская мультимедийная компания, которая входит в двадцатку крупнейших издателей игр в мире. Сегодня Infogrames пытается выбиться на американский рынок, и у нее есть неплохие шансы сделать это, поскольку, в целом, игры, сделанные в Европе, стоят дешевле при одинаковом качестве в сравнении с американскими. Посмотрим, сможет ли европейский Давид отыскать достаточно камней (то бишь финансов), чтобы суметь хотя бы пошатнуть американских голиафов.

Или хорошо, или ничего

К сожалению, понятие "честь" знакомо далеко не всем представителям рода Homo Sapiens. Все, естественно, знают о трагической гибели летом этого года знаменитой принцессы Дианы. Она погибла в автокатастрофе, которая произошла в автомобильном туннеле в Париже. И вот, полгода спустя, на просторах Интернет появилась online-игра Diana Tunnel Race, в который вы выступаете в роли водителя "Мерседеса", в котором ехала Леди Ди вместе со своим возлюбленным. Вам необходимо объезжать другие машины и мотоциклы с папарации. Английская королевская семья возмущена появлением этой игры. В прессе появилось публичное заявление: "Только не совсем здоровый человек мог придумать и воплотить такую игру..."

Омонстрение тамаготчиков

Японская фирма Bandai полтора года назад выпустила на рынок знаменитого виртуального зверя Tamagotchi, который впоследствии нашел свое PC-шное воплощение с помощью компании 7th Level.

Но, видимо, тех миллионов, которые Bandai заработала на брелковом животном, оказалось мало, и японцы решили наварить еще немного на неостывающем всемирном ажиотаже. Поэтому в скором времени Bandai Entertainment выбросит на рынок новое развлечение для "настоящих мужчин" — Digital Monster, сокращенно DigiMon. Вам больше не надо откармливать и убирать за вашим инопланетным цыпленком. Теперь задача более сложна — надо выращивать и тренировать самого настоящего монстра, которого можно впоследствии выставить на монстрачьи бои с такими же выращенными в неволе соплеменниками. Помимо брелка, будет выпущена и CD-ROM версия, в которой как раз и можно будет через Интернет проводить виртуальные чемпионаты на звание "Лучший Монстр Мира". Выпуск новой игрушки назначен на июнь сего года. А версия на брелке уже продается по всему миру с декабря 1997 года. Предполагаемая цена на PC-версию — 20\$.



Одна бабка сказала

Слухи — обычное явление для игровой индустрии. Вот и совсем недавно по Сети прокатился слухок о том, что гигант электронной индустрии Electronic Arts собирается прикупить себе очередную компанию. На этот раз в качестве покупки может выступить небезызвестная Broderbund Software, за плечами которой такие супер-хиты, как Prince of Persia, Myst, Riven и другие. Сразу вслед за появлением этих слухов акции Broderbund подскочили в цене. Возможно, все это — не более чем обычный слух классификации ОБС. Возможно, что и нет.

Duke Nukem: с монитора на киноэкраны

С тех пор, как на экране появился первый фильм по мотивам электронной игры — "Братья Марио", прошло уже довольно много времени. Были "Street Fighter" и "Mortal Kombat 1, 2", в производстве находятся "Wing Commander" и "DOOM". И вот теперь у всех любителей белобрысого громилы Герцога Взорви-Их-Всех есть шанс увидеть его на большом экране. Компания GT Interactive совместно с 3D Realms подписала контракт с концерном Threshold Entertainment, по которому эта фирма получает эксклюзивные права на производство кинофильмов, телепрограмм и других информационных продуктов на основе игры. Ранее Threshold уже занималась адаптацией таких игр, как Mortal Kombat и Zork для большого экрана. По словам управляющего Threshold Ларри Казанова, перенос знаменитого Дюка в обычный мир может принести большие прибыли и действительно стать образцом для подражания для прочих подобных проектов.

Откуда четвертый?!

Как недавно стало известно, Raven Software планируют выпустить Hexen 3 на движке от Quake 2. Информация находится на уровне слухов, которые на момент написания этой заметки еще не получили официального подтверждения. Толком о планирующемся продолжении серии известно крайне немногое. Настолько немногое, что даже нельзя сказать с полной уверенностью, будет ли Hexen 3 выпущен на движке Quake 2, или Raven Software уже подождут появления движка Trinity, находящегося сейчас на id Software в разработке.

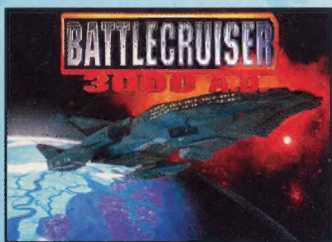
Пожелаем Raven успехов. Они уже переделали DOOM, ошарашив мир сначала фэнтезийным Heretic, а затем закисившим под псевдо-приключенческую суперусложненность Hexen. Затем они поставили всех на уши, выпустив Hexen 2, рядом с которым многие доходили до истинного и просветленного понимания смысла басни Крылова "Лиса и виноград": вроде как и поиграть хочется (все красиво, классно), да вроде как и не можется (потому как в некоторые головоломки — загадки без поллитра въехать оказывается практически нереальным).

Одно только неясно. Ведь серия Heretic-Hexen замысливалась как трилогия, в ходе которой играющий безжалостно расправлялся с тремя Serpent Riders. Расправились. И тут — четвертая часть. Быть может, кого не добились? Улизнул, воскрес, избежал справедливой кары? А может, у них там еще какой сводный брат или сестра наличествуют? Сколь много живешь — столь много диву на жизнь даешься, однако...

Снова призовую свинью украли...

Известный издатель Interplay объявила о создании продолжения фермерско-алкоголического Redneck Rampage. Технологические новинки здесь нам не светят, будет использован старый, добрый движок Build, который уже применялся в Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior и, само собой, Redneck Rampage. В новой версии вы побродите по новым уровням (аж 14 штук), встретитесь с новыми, еще более монстражковыми монстрами и уничтожите их из нескольких новых видов оружия. Redneck Rampage Rides Again разрабатывается фирмой Xatrix Entertainment, работавшей над оригинальной игрой. Выход сиквела намечен на май этого года.

Новый круиз для Battlecruiser



Весьма известная игра Battlecruiser 3000 A.D. (известность ее происходит от едва ли не рекордного количества выпущенных к ней патчей и фиксов) недавно стала абсолютно бесплатной. ВСЗК — стратегический космический симулятор наподобие Elite или Privateer, но с очень сильным искусственным интеллектом. В основной части весь проект разрабатывался одним человеком — Дерекком Смартом. В 1996 году игра была издана компанией Take 2 Interactive. Но сделано это было слишком поспешно. Собственно, возникшее в связи с этим изобилие багов и ошибок в программе и вынудило Дерекка постоянно выпускать патчи. Но как бы то ни было, сейчас игра избавилась от большинства огрехов... и тут произошло самое интересное. Автор выкупил у Take2 все права на собственную игру и выложил ее на свой сайт для бесплатного скачивания. Игра перестала быть коммерческим продуктом и стала бесплатной игрой высшего класса. Пожалуй, это уникальное событие в игровой индустрии. Но Дерек Сمارт продолжает усовершенствование своего детища и готовит к выходу патчи с поддержкой трехмерных акселераторов на основе чипсетов 3Dfx и Rendition. Также скоро выйдет версия 2.0 этой игры. Существует, правда, вероятность, что это обновление будет не бесплатным. Как бы то ни было, мы советуем вам посетить сайт www.bc3000ad.com и скачать себе эту выдающуюся вещь. Размер архива — всего-то около 50 мегабайт...

Очередное выпадение радиоактивных осадков

Фанаты Fallout! Трепещите! Готовится к выходу вторая часть этой пост-ядерной RPG! Разработчик Black Isle Studios сейчас усиленно работает над этим проектом. Издателем, естественно, выступит Interplay. Итак, что же нового будет в продолжении? Дело происходит спустя 50 лет после окончания первой части. Герою придется много путешествовать по Южной Калифорнии. Он побывает в новых местах — городе преступников и игорного бизнеса New Reno, пройдет по руинам Сан-Франциско, заедет на автомобиле в Vault City, где все блещет роскошью и богатством. И все это ради поисков некоего устройства для воссоздания Райского Сада (Garden of Eden Creation Kit — G.E.C.K.) Естественно, появится множество новых героев, NPC, оружия и всего остального. Станет возможно комбинировать различные виды оружия для создания оптимального арсенала. Наконец-то будет убрано ограничение по времени, которое раздражало многих игроков. Как всегда, обещается суперсовременный и навороченный искусственный интеллект. И — что ж, у нас есть шанс увидеть в октябре очередной хит...

К вопросу о Voodoo 2

Когда вы читаете эти строки, новые трехмерные ускорители на основе чипсета 3Dfx Voodoo 2 уже появились в продаже (у них...). Первыми на рынок вышли карточки от Creative и Diamond. 3D Blaster 2 от Creative поставляется в двух вариантах — с 8 и 12 мегабайтами памяти на борту. Diamond Monster 3D 2 продается только с 8 мегабайтами памяти. И Creative и Diamond комплектуют retail-версии ускорителей множеством CD-дисков с современными и не очень играми, которые поддерживают новый чипсет. Правда, следует еще раз напомнить, что Voodoo2 должен прекрасно работать со всеми играми, которые поддерживали обычный, старый Voodoo. А таких игр уже

около 150–200. В скором времени новая волна бума 3Dfx докатится и до России. Правда, цена у нового Voodoo пока кусается — на Западе он стоит ~250\$, что не есть мало.

Арнольд + DOOM = ???

Помните, года два назад усиленно муссировались слухи о том, что будет сниматься фильма DOOM по мотивам одноименной игры? И что главную роль в нем исполнит знаменитый Арнольд Шварценеггер? Не так давно слухи о съемках фильма все-таки подтвердились, мы об этом уже писали в одном из прошлых номеров. И не так давно стало также известно, что Железный Арни действительно может сняться в грядущем хите. По крайней мере, его заинтересовал сценарий, заботливо предложенный ему для прочтения служащими компании Tristar Pictures. Так что, слухи ОБС двухлетней давности имеют все шансы обратиться в реальность.

Габблы всех стран — объединяйтесь!

Actual Entertainment, создатели веселой аркады Gubble, объявили о создании фэн-клуба Габбла. Любой человек (или Габбл) может вступить в него абсолютно бесплатно. А членство в этом клубе дает одну замечательную возможность. Все, кто вступит в фэн-клуб до 30 июня, получают возможность прислать свою фотографию и краткое резюме в адрес компании. Потом в случайном порядке из них будет выбран один человек, который станет одним из монстров в новой игре Gubble 2. Также члены клуба получат возможность купить G2 раньше того, как он появится в свободной продаже, скидки и другие маленькие приятные мелочи.

В Аргентине узаконено пиратство

Мы уже не раз поднимали тему пиратства на страницах нашего журнала. Общественное мнение по этому вопросу сводится к тому, что это плохо и незаконно теоретически, но на практике без пиратства будет еще хуже. Но вот правительство Аргентины решило проблему компьютерного пиратства очень просто. Оно его узаконило! Верховный Суд страны постановил, что тиражирование программных продуктов вполне законно, после чего пиратство в этой стране просто перестало существовать. Ежегодно американские софтверные фирмы теряют порядка 160 миллионов долларов из-за незаконного копирования программ в Аргентине. Естественно, такое постановление очень не понравилось ни американским, ни аргентинским производителям программного обеспечения. Не исключено, что против Аргентины могут ввести экономические санкции, если она вновь не пересмотрит свою позицию на более... эээ... цивилизованную.

Тебя посадят, а ты не воруй!

Небезызвестная воровская игрушка Grand Theft Auto недавно была запрещена к продаже и прочему использованию в Бразилии. Видимо, те возможности, которые предоставляются игрокам в GTA, совершенно не устраивают бразильских законодателей. Штраф за нарушение закона назначен весьма немаленький — 10.000\$. Подобное положение дел, скорее всего, поднимет эту игру на волну местной популярности. Запретный плод сладок.

Трехликий Starcraft

Покупателям Starcraft предстоит нелегкий выбор. Дело в том, что игра будет выпускаться в коробках с тремя разными изображениями — по числу воюющих сторон в этой многообещающей стратегии от Blizzard...

The X-Files: Unrestricted Access

Студия Fox Interactive, являющаяся одним из подразделений знаменитой кинокомпании Twentieth Century Fox, приступила к созданию мультимедийной энциклопедии The X-Files: Unrestricted Access, основанной на сериале X-Files, который благополучно демонстрировался и в нашей стране под названием "Секретные материалы".

The X-Files: Unrestricted Access представляет собою обширную базу



данных по всем людям, событиям и вещественным доказательствам, имеющим место быть в сериале. Что с ней делать? Да просто просматривать и строить собственные догадки, гипотезы и версии происходящего. Можно потом поделиться плодами своих мысленных потуг с такими же "сдвинутыми" фанатами сериала, благо в Интернет существуют соответствующие сервера и чаты. По мнению Fox Interactive, таковых фанатов по всему миру насчитывается аж 16 миллионов.

Для обладателей компакта будет предоставлена возможность скачивать дополнительные "вещдоки" с сервера Fox Interactive (www.foxinteractive.com). Технологии из арсенала ФБР помогут желающим анализировать отпечатки пальцев, сравнивать записанные голоса и масштабировать изображения (все это очень напоминает аналогичную систему из Blade Runner, только взятую как бы в отрыве от игры). Естественно, здесь же предлагается полный набор иконок, курсоров, звуков, скрин-сэйверов, десктопов и проч. и проч. Для совершенно сдвинутых "фэнов" есть возможность прокручивать кусочек из сериала при каждой загрузке системы.

Появление The X-Files: Unrestricted Access в продаже запланировано на конец весны сего года.

Tomb Raider Gold

Компания Eidos Interactive не может спать спокойно, пока популярность пользуется супер-изобретение Core под названием Лара Крофт. Кого-кого, а уж ее без лишней скромности можно назвать

самым известным персонажем компьютерных игр за всю историю их создания.

Выпустив недавно нечто вроде второй части приключений неотразимой Лары, Eidos не желает останавливаться на достигнутом и готовит всем ее любителям очередной подарок. Подарок называется Tomb Raider Gold, запланирован на весну и представляет собою сборник из двух эпизодов, по несколько миссий в каждом. Эпизоды называются Unfinished business, его события разворачиваются в Атлантиде, и Shadow of the Cat. Последний эпизод возвращает вас обратно в окружение Egyptian Khatoon, знакомое еще по первой части TR, но на этот раз там коварно поджидают всяческие природные катаклизмы — наводнения да землетрясения. Помимо двух вышеперечисленных эпизодов, в комплект входят скринсейверы, обои для десктопа и прочая дребедень, тем или иным образом связанная с Tomb Raider.

Хотелось бы также отметить, что архитектурой новых уровней занимается Филипп Кэмпбелл, вот уже более двадцати лет работающий в дизайне. Он известен прежде всего своим участием в создании европейского Диснейленда, постройке Леголанд в Англии и ряде других крупных мероприятий. Привлечение к разработке уровней дизайнера подобного класса, по идее, само по себе должно служить залогом коммерческого успеха.

Новости по России

Суета вокруг Allods

В конце января был расторгнут контракт между компаниями "БУ-КА" и SSI (в свою очередь издаваемой Mindscape). Последняя решила отказаться от издания грядущей российской стратегии "Allods: Печать тайны" (разработчик — Nival Entertainment). В качестве причины отказа была выдвинута перестройка концепции издательской деятельности SSI, которая в дальнейшем будет ориентирована, главным образом, на исторически достоверные wargame'ы и симуляторы. Allods и еще пять других игр (в том числе — "Warhammer II", отошедший к EA вместе с командой разработчиков) не вписались в новую ситуацию и были отвергнуты. SSI можно посочувствовать, т.к. подобные шаги компания вынуждена предпринимать, скорее всего, не от хорошей жизни.

Свято место пустым оставаться будет недолго — проект Allods весьма высоко котируется на рынке западных издателей. Имя премника SSI, видимо, будет обнародовано в ближайшем будущем.

А тем временем желающие могут скачать демонстрационный ролик игры по адресу: <ftp://ftp.buka.com/pub/allods/demoavi.exe>. Игравельная демо-версия все еще находится на стадии разработки.

Ожидается также, что игра выйдет в России ранее заявленной прежде середины апреля (права на ее издание в странах СНГ и Балтии принадлежат компании "1C"). В настоящее время ведутся переговоры с одним из ведущих отечественных ISP об организации соответствующего игрового сервера. Не исключено, что самые первые покупатели смогут повоювать в режиме On-line.

Раз пантера, два пантера

Розовый представитель семейства кошачьих продолжает шествие по России — вслед за "Розовой Пантерой. Право на риск" грядет продолжение — "Розовая Пантера. Фокус-Покус". Выход игры запланирован на первый квартал текущего года, исключительное право на распространение локализованной версии принадлежит "Новому диску".

Один маленький мальчик с помощью книги заклинаний превратил одну маленькую девочку в чудовище. По неосторожности. Разбираться с возникшими сложностями предстоит нашему розовому герою. Как и в первой части, в игре содержится большое количество интерактивного познавательного материала, сведенного в 300-страничную "Книгу Знаний".

Кольцо Времени

Московская презентация мультимедийного диска "Кольцо Времени" прошла 10 февраля в обстановке полного взаимопонимания. Присутствовал маэстро Б.Г. со товарищи, представители заинтересованных фирм, журналисты и случайная публика. Борис Борисыч пребывал в хорошем расположении духа и на "любые" вопросы мигом выдавал "любые" ответы.



Вскоре после начала мероприятия выяснилось, что Гребенщиков никогда не играет в компьютерные игры, но планирует наверстать упущенное в одной из последующих жизней. У него есть PC, который используется в качестве пишущей машинки и для получения информации. В ответ на вопрос "А какой он у Вас?" виновник встречи сделал пару пассов, очертив в пространстве границы корпуса, не превышающего размерами minitower.

В общем, библиотека редакции вскоре пополнилась дареной красочной коробкой с "Кольцом", и уже через пару часов я зарядил в лоток привода первый CD. Инсталляция прошла гладко, если не считать, что программа упорно оказывалась ставить "птичку" напротив установленного Intel Video. На всякий случай я заглянул в буклет еще раз, чтобы узнать о направлении моих дальнейших действий. Все оказалось просто — пользователь, по замыслу разработчиков, должен погрузиться в пространство "Кольца Времени" и разыскать в них объекты, содержащие песни "Аквариума".

Я и погрузился. Признаюсь сразу — я давний поклонник творчества Б.Г. Поэтому погружение произошло быстро и естественно. Уже после пары найденных скриншотов ключей я с удовольствием внимал знакомому мотиву, бродя под сводами древнего храма. Огнегривый лев. Синий вол, исполненный очей... Кто в курсе, тот меня поймет. Но вернемся к исходным баграм.



Начнем с того, что "Кольцо" позиционируется издателями (компания "Бука" и издательство "Лан") как мультимедийный проект, в котором сочетается энциклопедия, сборник песен и клипов, а также — компьютерная игра. Увы, игры я не обнаружил. Есть определенный поиск не связанных между собой пикселей (скрипичных ключей), но этим все и ограничивается. Да и кнопка Save отсутствует напрочь. Расстроило ли меня это открытие? Совершенно не расстроило. В конце концов, лично для меня интерес представляет само творчество БГ, а не возможность побродить-посражаться под фоновый аккомпанемент его музыки.

Из храма я попал в квартиру с рисунками на стенах и скелетом в шкафу. Потом была церковь с погасшей свечой, огромный каменный тор, в который мне почему-то захотелось пролезть, чердак моего детства с терпкой пылью и патефоном, ночное небо со звездой. Да, да — Аделаидой. И песни. Снова песни. Еще раз песни...

И, поверьте, как-то отошло на второй план весьма посредственное качество оцифровки звука и расплывчатость черт Б.Г. в те редкие моменты, когда он появляется на экране собственной персоной. Немного обидно, что по звучанию "Кольцо" напоминает альбом "Все Братья, Сестры", который Гребенщиков и Науменко записывали, сидя на берегу Невы, на древний бобинный магнитофон. Да и видеоматериалы, судя по всему, были перегнаны с кассет VHS на домашнем компьютере, не оснащенном профессиональными устройствами. Смотреть клипы в полноэкранном режиме настоятельно не рекомендуется.

И все же достоинства "Кольца" перевешивают его упущения. И не последнюю роль в этом играет его энциклопедичность — здесь собраны тексты песен всех альбомов "Аквариума", множество фотографий и рисунков, видеозаписи и уникальные воспоминания. Предусмотрена возможность прослушивать песни в фоновом режиме, для чего можно воспользоваться специальным проигрывателем.

Когда Гребенщикова спросили о мотивах, которыми он руководствовался, приняв участие в этом проекте, он ответил: "Если кому-нибудь будет польза, то этого уже достаточно." Будет ли польза вам от приобщения к целому пласту творчества этого неординарного музыканта? Решать вам.

Локализационные хроники Амбера

Компания "Амбер" продолжает насыщать российский рынок игровыми локализациями. Во второй половине февраля закончена работа над играми "Акселератор" и "Земля 2140" — диски отосланы на завод для тиражирования. В завершающей стадии находится локализация игры "3-е Тысячелетие". Подписан очередной договор с Cryo — теперь в портфеле "Амбер" появился Ubik. Началась локализация The Sex Impery.

Восточные мотивы из России

В конце февраля в редакцию поступила информация о грядущем в апреле релизе игры под названием "Восьмое путешествие Синдбада. Проклятие Карамогула". Разработчики из Ivory Intellect сделали ее в традициях классических King's Quest и Quest for Glory. К работе над игровой графикой были привлечены



десятки художников-мультипликаторов — и игра получилась нарядная и красочная, при этом немного напоминающая Aladdin и вообще диснеевские мультфильмы.

Играющего ждет приключение, разворачивающееся в 60 игровых экранах. Вам предстоит взаимодействовать со множеством персонажей (их в "Синдбаде" свыше 30). Разработчики позаботились и о том, чтобы облегчить задачу мелковозрастным игро-

кам — предусмотрено два уровня сложности. Издателями "Синдбада" выступают компании "Азия" и "Мультимедиа Сервис". Заявленные системные требования: Pentium 100/16Mb/8-х CD-ROM.

Доска объявлений

Художник-дизайнер

Концептуальный художник-дизайнер, работающий в области научной фантастики около десяти лет. Все аспекты визуализации — от концепт-эскиза до разработки игровой вселенной. Большой опыт в изготовлении постеров, иллюстраций, красочных упаковок (живопись акрилом), в том числе изображений транспортной и боевой техники. Corel Draw 7.0, Photoshop 4.0, Softimage 3D. Примеры работ:

<http://www.sgg.ru/~leo/ant>

<http://www.lysator.liu.se/lothlorien/> (SF gallery 4)

<http://www.geocities.com/Area51/Station/6165/index.html>

Роман Кочнев. Адрес в Интернет: r_kochnev@hotmail.com

или пейджер: (095)956-1222, абонент 19517.

Ищу единомышленников

Кто любит жанр RPG, кто хотел бы сделать что-нибудь свое на этом поприще, кто дружит с PC, Delphi или Visual C, 3D Max или Corel, математикой, пикселями и спрайтами, пером и бумагой, любители-энтузиасты, кто "варится в собственном соку", откликнитесь! Вместе, я уверен, мы можем сделать игру!

Пишите, звоните, поделитесь, чем богаты и чем можете. Принимается все — от советов "слушать свои Валенки" (в смысле — не высовываться) до исходников, картинок и сюжетов.

Сергей Астафьев. Координаты: e-mail (не Internet) serge@theory.incr.msk.su, телефон: 135-62-40 (рабочий) 13.00 — 22.00.

Редакция "Навигатора" хотела бы приобрести коробки (retail boxes) с некоторыми играми первых изданий. А именно:

4D Sport Boxing, Battle Tech: Crescent Hawk's Inspection, Big Business, Darklands, David Wolf: Secret Agent, Death Track, Defender of the Crown, Floor 13, Future Wars, Goblins 1, Iron Man, Jones in the Fast Lane, King's Bounty, Larry 1 (ega), Life&Death 1, Mad TV 1, Mad TV 2 (на английском), Maelstrom, Mech Warrior 1, Megatraveller 1, Monkey Island 1, Pirates!, Red Storm Rising, Sam&Max, Star Control 2, Storm Master, Street Rod, Syndicate 1, UFO: Enemy Unknown.

Если у вас есть какие-либо из этих игр (или вы знаете, где их можно приобрести в Москве) — пишите на pdavydov@ilm.net или звоните по тел. 457-3443 (20.00-24.00). Приличная цена и благодарность всей редакции гарантируются.

Российские релизы

(конец января — февраль)

"1С: Репетитор. Химия" ("1С")

"7 чудес" ("Ньюком")

"Анатомия компьютера 2" ("Ньюком")

"Английский. Путь к совершенству" ("Компьюлинк")

"Аквариум: Кольцо Времени" ("Бука")

"ГЭГ" (Auric Vision)

"Курс физики для школьников и абитуриентов" ("Компьюлинк")

"Кухни Мира '98" ("Компьюлинк")

"Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино" ("Коминфо")

"Профессиональный бокс" ("Медиа Арт")

"Путешествие под водой" ("Медиа Арт")

"Терра инкогнита" ("Ньюком")

"Энциклопедия "Детеныши и родители" ("1С", "СБГ")

"Энциклопедия животного мира" ("1С", "СБГ")

"Энциклопедия подводного мира" ("1С", "СБГ")

"Энциклопедия классической музыки" ("Коминфо")

"Энциклопедия хищников" ("1С", "СБГ")

"Золотое кольцо России" (New Media Generation)

Над составлением Новостей работали Игорь Бойко,

Андрей Шевченко, Вячеслав Голованов,

а также XTRacer (RGW)

Статьи "The X-Files: Unrestricted Access" — Ivan Dolvich,

"Tomb Raider Gold" — Nuno



ACTION · ARCADE

Unreal

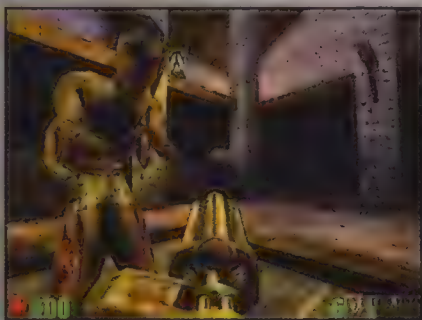
НА ОСНОВЕ АЛЬФА-ВЕРСИИ

Жанр 3D action
Издатель GT Interactive
Разработчик Epic MegaGames/Digital Extremes
Минимальные требования Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 200 MMX, 64 Mb RAM, 3D уск. (лучше Voodoo 2)
Multiplayer n/a в альфа-версии
Windows 95

Невероятно, но это свершилось! Unreal, о котором так долго говорили большевики, то есть подавляющее большинство игроков, наконец-то объявился. Правда, только в виде закрытой демо-версии, предназначенной для игровых журналов, но это уже верный признак того, что игра на сносях. И в ближайшее время случится долгожданный релиз.

Игра или качество. А что сказал бы Маркс?

Вопросы диалектики беспокоят ныне не только философов. Споры по поводу первичности или вторичности определенных вещей развернулись в игровом мире с не меньшей яростью, чем между материалистами и идеалистами. А вопрос спора был поставлен ребром. Следует ли, придерживаясь обещанной ранее даты выхода, издавать игру "как есть", то есть, с возможными недоделками или без соответствующего бета-тестирования. Или же следует полировать движок, накручивать новые игровые особенности, очень тщательно тестировать и в результате постоянно переносить дату выхода игры в течение года, а то и двух.



■ Nali — древняя местная раса. Проявляют активность во вспомоществовании персонажу, а также в загораживании ему дороги

Широких игровые массы разделились на два непримиримых лагеря. Одни говорят, что нечего, мол, нас томить, раз обещали, так издавайте. Если игра того стоит, мы стерпим и пресловутые баги, а потом, глядишь, и патч выйдет — скачаем, и все будет нормально. За это мнение говорит и тот простой факт, что при нынешних игровых технологиях нет ни одной разработки, для которой бы не вышел "постфактум" патч. Взять, хотя бы, ту же Battlespire, которая была заявлена как самая совершенная и доделанная игра — одно только тестирование велось в течении полугода. А в результате — через неделю после релиза извольте скачать апгрейд.



■ Unreal образца 1995 года. Обратите внимание на программно реализуемую размытку текстур

Группа оппозиции аргументирует свою позицию тем, что они платят за игру свои кровные, и довольно немалые. А посему желают приобретать готовую работу, а не сыроватый полуфабрикат. Да и потом, доступ в Интернет есть далеко не у всех...

Оба лагеря по-своему правы, и до-
ды каждого звучат до-
вольно разумно. И как
весомый аргумент
обоих сторон приво-
дится одна игра, на-
звание которой уже
стало своеобразной
притчей во языцах.
Unreal. При одном этом
слове у кого-то сердце
начинает биться чаще,
а руки покрываются
испаринами. Другие же,
заслышав название,
воротят от него нос
и морщатся как от кас-
торки. А теперь — реальный Unreal. О нем-то, наконец, мы и погово-
рим.

Итак, в далеком 1996 году Epic MegaGames объявляют миру о скором выходе новой игры под названием Unreal. Работы над ней начались двумя-тремя годами ранее, одновременно с новым проектом id Software. По словам Epic, они видели только одного непосредственного конкурента в лице Quake, и должны были сделать все, чтобы этого конкурента обставить. По замыслу издателей, Unreal должна была однозначно затмить детище id, причем так, чтобы о нем даже никто никогда и не вспоминал.

Как это было

Однако позвольте еще чуть-чуть задержать ваше внимание. Хочется предаться некоторым воспоминаниям — без них разговор об Unreal будет совершенно несостоятельным, поверьте.

Итак, в далеком 1996 году Epic MegaGames объявляют миру о скором выходе новой игры под названием Unreal. Работы над ней начались двумя-тремя годами ранее, одновременно с новым проектом id Software. По словам Epic, они видели только одного непосредственного конкурента в лице Quake, и должны были сделать все, чтобы этого конкурента обставить. По замыслу издателей, Unreal должна была однозначно затмить детище id, причем так, чтобы о нем даже никто никогда и не вспоминал.

Но случилось страшное. Технический прогресс дал внезапного рывка. Epic "заболели" технологией MMX, уж больно она им приглянулась. В результате графика получалась красивой, но вот скорость ее вывода сильно хромала. Наступил длительный период оптимизаций кодов. Как только он подошел к концу, случилась новая напасть — трехмерные ускорители. И снова переделывается вся работа. А за этим в свет выходит, и причем в срок, вторая игра от ненавистных конкурентов. И Epic снова откладывают выход, теперь они будут догонять и перегонять Quake 2. По новым прогнозам, Unreal должен был поступить в продажу 1-го января сего года. Не поступил. Прозвучал лишь призыв разработчиков "Держаться до марта!"

Вскоре вместо марта был объявлен май-июнь. А тем временем, для подогрева страстей, ведь кое-кто мог запросто забыть про Unreal, появляется очень даже волнующая и будоражащая ум альфа-версия. По степени своей готовности она очень напоминает альфу Hexen II, подготовленную к выставке E3. То есть все работает нормально, нет только видеороликов и связи между эпизодами, или уровнями. Звуковое сопровождение тоже реализовано процентов на семьдесят, multiplayer нет вообще. Но это вполне нормально для закрытой альфы, которая даже в незаконченном виде может служить источником первых впечатлений об Unreal.



■ Уникальный кадр для Unreal. Два монстра, забыв про вашу персону, месьяся между собой

Прибытие к месту действия

Итак, разработчики призывают нас совсем оторваться от реальности (умоляю, не пытайтесь проделать это самостоятельно в домашних условиях). В далеком-далеком будущем вы, вероятно, крепко нашалили, за что и угодили за решетку. И сейчас космический тюремный корабль Vortex Rikers транспортирует заключенных на отдаленную планету-колонию, где вам и суждено мотать срок. Но случилось так, что корабль до места назначения так и не добрался. Vortex потерпел крушение на отдаленной и малоизученной планете Gryphon. Это за-вязка.

После аварийной посадки, то есть после начала игры, вы обнаруживаете себя в небольшой камере и почему-то с уже пистолетом в руке. Процент здоровья составляет лишь десятую часть от номинала. Это плохо. Зато силовое поле камер, удерживавшее заключенных, более не работает, и нет охраны. Это хорошо. Центральный компьютер приятным женским голосом беспечно сообщает, что все системы корабля не функционируют, заключенные разбежались, и вообще, дело — дрянь. Пошатавшись по кораблю и подлечившись, вы в состоянии составить общую картину происшествия: совершена жесткая посадка, весь персонал погиб, делать здесь больше нечего. Надо выбираться. По пути на волю вы слышите внезапные крики и стрельбу, а поспешив по направлению звуков, можно увидеть пару трупов охранников и кого-то, резво убегающего по коридору. Этот кто-то явно не человек...

Вы выбираетесь за пределы корабля, где взору открывается удивительный мир, с живописными водопадами, кустистыми растениями и упитанными животными. Последние бродят, жуют траву, мычат и преданно заглядывают вам в глаза.

После непродолжительных скитаний по поверхности планеты взору открывается гигантский комплекс сооружений, напоминающий хорошо защищенную крепость и насчитывающий несколько входов. Один поближе, а другие находятся сразу за мостиком. Уж если мы оказались на планете, почему бы не зайти в гости к аборигенам?

Рабовладельческий строй с нечеловеческим лицом

Давным-давно коренные разумные жители планеты Грифон, раса телепатов Nali, жила себе поживала, строила великолепные дворцы и замки, создавала произведения искусства, словом, занималась разносторонним творчеством. Но они и не подозревали, что таинственный минерал Тиредиум, залежами которого была так богата планета, послужит причиной гибели всей их цивилизации.

Дело в том, что помимо энергетической ценности, Тиредиум примечателен особым излучением, выводящим из строя навигационные системы всех проходящих около планеты кораблей. Как магнит, положенный под компас, минерал заставлял звездолеты совершать вынужденные посадки. Это обстоятельство привело к тому, что планета стала космическим кладбищем и общежитием для выживших членов экипажей. Одним из таких кораблей был транспорт расы завоевателей Skaarj. Это довольно интересные типы, напоминающие психологией Чужих из известного кинофильма, однако отличающиеся от них изрядным интеллектом. Все, что угрожает или не принадлежит Skaarj, должно быть немедленно уничтожено. Не имея возможности починить свой корабль, Skaarj приступили к активному заселению планеты. Сейчас геополитическая обстановка такова: мирные и тихие Nali почти полностью уничтожены, а их жалкие остатки находятся в рабстве у Skaarj, где за добычей Тиредиума невероятно деградировали до уровня безмозглых идиотов.

Кроме того, Skaarj активно заняты биологической селекцией новых существ — охранников и воинов, которых они используют для контроля над рабами. Все козыри были на руках этих самых Skaarj, пока с неожиданным визитом не являетесь вы. Да, как ни крути, а вам суждено возглавить освободительную борьбу Nali против тирании Skaarj. А это значит, что впредь тайные маевки, чтение вслух апрельских тезисов, конспирация, нелегальный переход финской границы и прочее подобное. Уж зачем бывшему заключенному понадобилось провозглашать себя Че Геварой, знают только



■ Координированные действия. Один Brute зажимает тебя в углу, а тем временем другой с дистанции лупит ракетами



■ Он встречается в двух вариациях: судя по расцветке, зимней и летней. Характеристика: большой, страшный, кидается валунами, устраивает локальные землетрясения, приканчивает быстро и безболезненно...



в Epic. Ведь даже ему ясно, что единственная задача нормального человека, оказавшегося в подобной ситуации, — убрать с планеты свою задницу, да поскорее. А мутить революцию есть довольно экологический способ подольше продлить свой визит на Грифоне.

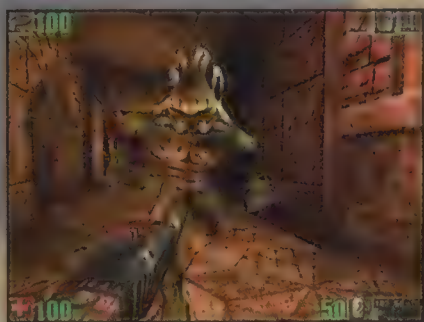
Нереальные миры Unreal

Но довольно вступительной болтовни, ведь вас, вероятно, интересуют три основополагающие любого 3D action — уровни, монстры и оружие. Не так ли? С уровней и начнем. И если вы хотите в нетерпении узнать про уровни как можно скорее, то можно сказать довольно коротко. Они прекрасны, громадны и разнообразны. Но не очень оригинальны. Здесь присутствует элемент Quake — мрачные дворцы и замки, Quake 2 — индустриальные зоны и Hexen II — языческие храмы и все остальное. В уровнях Unreal можно встретить практически любой тип окружения — от природы с ручейками и деревцами до улиц поселка или промышленных шахт, однако это "все", или во всяком случае подавляющую его часть, мы уже имели удовольствие лицезреть в играх от id. Что поделать — как уже говорилось выше, ориентир у Epic был только один.

А теперь приступим к подробному обсуждению архитектуры и дизайна уровней. Концептуально игровое окружение Unreal задумывалось как единый мир. То есть мир, в котором нет четкого деления на эпизоды с уровнями. Точнее, они есть, но в невыраженном виде. Передвигаясь по поверхности планеты, можно посетить любую постройку — крепость, храм, перерабатывающий завод и так далее, причем в любом порядке. Они разделены между собой только территориально — равнинами или дорогами. Каждое из таких помещений и представляет собой эпизод. А внутри постройки вы сталкиваетесь с многоэтажностью — это и есть уровни.

В альфа-версии дело обстояло так. Был огромный hub уровень — участок планеты, куда вы попадаете по выходу из разбившегося корабля. Причем участок действительно большой, и чтобы его пересечь, потребовалось несколько минут бега. Затем вы обнаруживаете менее гигантскую постройку, имеющую несколько входов. Это местный аналог выбора эпизодов в Quake, где из одного помещения можно было отправиться в любое из четырех измерений. Здесь почти то же самое, только вместо измерений вы попадаете в определенный район планеты. Как их различить и какой из них предпочтительней для первого раза, остается глубокой тайной. Я действовал в таком порядке и, думаю, угадал замысел разработчиков.

Сперва я отправился в те ворота, что лежат по правую руку от мостика. И попал в старый храм Nali, очень напоминающей архитектурой города майя или ацтеков. Факелы освещали коридоры, от которых веяло древностью и заброшенностью. Древние постройки с поросшими мхом засохшими фонтанами, полноводными каналами, бронзовыми дверьми, высоченными колоннами и знаковым орнаментом на стенах — так можно описать окружавшую обстановку. Уровень этот был не просто огромен, а невероятно огромен. Делился он на две среды — водную и, соответственно, надводную. И каждая из них образовывала свой мир. Надводная напоминала комплекс гололомок с рычагами, транспортерами, лифтами и ловушками. А подводная, не уступая в размерах, образовывала довольно сложную систему соединяющихся каналов и бассейнов. Можно было путешествовать где угодно, по любой из сред, и просто не верилось, что все это находится в пределах одного уровня!



■ Вы думаете, он медленно приближается к вам, почесываясь на поворотах и благосклонно принимая на грудь ракету за ракетой? А марафонского бега с прыжками и отскоками от ракет не желаете ли?..

Оружие и монстры располагались по возрастающей, из чего я и заключил правильность выбранного направления. Сперва встретились огромные стрекозы, а затем попался ихтиозавр Slith, обитавший в воде. Каково было удивление, когда он выскочил из озера на берег и приступил к методичному забрасыванию меня сгустками зеленой взрывающейся гадости. В общем, оружие и монстры постепенно

обновлялись, а закончив еще несколько таких же больших карт, я выбрался в hub, причем почти туда же, откуда и начал путешествие.

В следующий раз решено было выбрать вход, лежавший по левую руку. Этот эпизод был полной противоположностью предыдущему. Индустриальная зона Skaarj и их добывающие шахты. Узкие коридоры с проводкой по стенам и строгими рядами светильников. Большие площади с различными механизмами и пультами управления. Все это напоминало, конечно, Q2, но в то же время было каким-то... дру-



■ I love tattoo women in action (c) Skaarj

гим, что ли. Не лучше и не хуже, а просто другим. Зона кишела огромными толстыми охранниками Brute, вооруженными ракетометами, и чудовищными Skaarj. Из этого обстоятельства следовало, что прохождение эпизода будет далеко не легким. Так оно и было.

Но это далеко не все, что предстанет вашему взору в игре. Будут мрачные замки и церкви Nali, будут равнины Грифона с навсегда оставшимися на них космическими кораблями самых различных цивилизаций, которые оказались обжиты Skaarj, и многое другое. Действия разворачиваются в различные времена суток и при различной погоде. Небо может быть ясным, как, например, в Поднебесном Городе, а может быть почти черным — грозным.

Но самое интересное начинается на территории Skaarj, в их космических кораблях и на ими выстроенных базах. Следует предположить, что это — финальный эпизод, так как в явном виде hub туда не ведут. Такого вы еще нигде никогда не видели. Это точно. Как вы представите металлическую стену, по которой фиолетовым ручейком бегут указательные огоньки? А лифты из силовых полей, или различные полупрозрачные арки телепортеров, или другие непонятные устройства — все это практически не поддается описанию словами, это надо видеть. Просто стоит сказать, что если предыдущие уровни могут навеять ассоциации или сравнения, то этот этап — самый зрелищный и очень оригинальный.

В целом по уровням

Их технология в чем-то схожа с Quake, во всяком случае, того же поколения. Та же BSP структура. Разница только в размерах. Некоторые уровни Unreal, как уже отмечалось, на удивление велики. Там, где у Q2 целый юнит (то бишь эпизод), там у Unreal только один уровень. Зато другие карты на удивление просты и пробегаются буквально за несколько минут. Для успешного передвижения нигде не требуется собирать ключи или другие пропускающие устройства. Нужно только перемещать рычаги, активировать механизмы и нажимать кнопки. Задачи эти, опять же, варьируются от конкретного уровня и его размеров. Загадки маленькой карты почти очевидны, а вот путешествие по большой чем-то сильно напоминает неопределенность Hexen II: пошел туда-то, нажал то-то, должно открыться, смотришь — не открылось, и тут начинаешь вспоминать, где какой рычажок пропустил.

Иногда попадаются интересные типа невидимых мостов или переходов, хотя это далеко не ново. Важной особенностью уровней Unreal является то, что для каждого типа окружения есть свой вид живности, заселяющей уровень. Для открытых участков планеты это всяческая мошара, насекомые, птицы и еще какие-то крупные травоядные. Причем встречаются они в довольно изрядных количествах. Иногда, например, кажется, что воздух буквально кишит летающими вокруг мухами, причем это действительно особи мух, а не стая черных точек.

Для закрытых помещений характерны маленькие зверьки, шныряющие под ногами. В водоемах проживают белые рыбы, напомина-



■ Skaarj задумался. Должно быть, о смысле моей жизни.

ющие форелей. Все живет своей жизнью, активно движется и не обращает на вашу особу ни малейшего внимания. Впрочем, нет — не все. Довольно часто встречаются гигантские стрекозлы (или это монстры?), так и норовящие ужалить вас в различные мягкие места. Да и среди птиц попадаются довольно гадкие. Один такой летающий вид, предварительное название Manta, агрессивен, подвижен и опасен.

Однако все это богатство живности создает неповторимую атмосферу нормальной планеты, на которой, по-

мимо игрока и монстров, существует целая биологическая экосистема.

Дизайн в целом очень интересный — например, упав воду, вы не обнаружите возможности вскарабкаться обратно, придется совершать долгое подводное путешествие. А это как отдельный уровень внутри уровня — красотища неописуемая! Однако следует подметить некоторую грубоватость, с которой сделано большинство объектов — кнопки, рычаги, платформы и тому подобное. Моделировали их без любви: либо в спешке, либо по неумению, либо при плохом вкусе. Временами аляповатость объектов вызывает огромный контраст с архитектурой.

Итог. По разнообразию и богатству игровой обстановки, то бишь уровней, Unreal — несомненный лидер жанра. И с отрывом от конкурентов. Но требуются обязательные косметические доработки.

Теле Порт

О модной ныне нелинейности перемещений. В отличие от того же Q2, альфа не позволяла передвигаться произвольно между уровнями вперед-назад, только вперед. Закончив уровень, вернуться на него было нельзя. Вывод. Либо нелинейность распространяется только на очередность выбора эпизодов, либо возврат на пройденные уровни будет реализован только в окончательном варианте Unreal.

Для игры через Интернет реализована очень любопытная технология порталов, развивающая идею цельного мира. Найдя такой портал, можно перебраться с одного Unreal сервера на другой. Попадать в различные состязания различных людей. В cooperative или deathmatch. И все это не требует от вас связываться каждый раз с новым сервером, вы просто путешествуете через порталы. В альфа-версии, правда, multiplayer режим не реализован, во всяком случае, в явном виде, хотя каждый однопользовательский сервер есть частный случай многопользовательской игры. Зато можно было посмотреть на deathmatch уровень с таким вот порталом. Дверной проем представляете? Он и есть. Стоит себе такой проем посреди пустого помещения, а через него вы видите совершенно другую комнату. Обходите проем сзади — то же самое прежнее помещение. Заглядываете внутрь — опять видите ту, другую комнату. Вот такой он — портал.

Вы хотите монстров? Их есть у Unreal!

Информация о том, что AI для монстров делал Стив Полге, автор Reaper Bot, уже давно навязала на зубах, и обсуждать ее, казалось бы, нет никакого смысла. Но только до тех пор, пока вы не увидите монстров Unreal в деле.

Со времен Wolfenstein 3D монстрами были постреливавшие в игрока мишени, которые надо было быстренько ликвидировать и продолжить свой путь к выходу. В Unreal все наоборот, монстры — это те, кто легко и быстро убивают вас, а затем удаляются по своим делам. Занятно? Еще как!

Интересно, и довольно непривычно. Начнем с того, что каждый монстр знает конкретный уровень наизубок. У него есть маршрутный лист, благодаря которому он прекрасно знает все возможные пути и переходы на уровне. Но не только знает, но и следует точно по этому маршруту, что очень важно. Предположим, монстр вас заметил и устремился в погоню. Вы забегаете за угол и с улыбкой наблюдаете, как монстр за этим углом застревает. Ведь он просто бежит по наикратчайшему пути. В Unreal для монстров нет никаких преград: увидев вас, они быстро отыскивают обходной путь, поднимаются на лифтах или перепрыгивают через разделяющие вас пространства. В общем, достают игрока, где бы он не находился, в девяноста процентов случаев. С легкостью. Не вы их, а они вы-



■ Nali отключает сигнализацию, а слева бежит Skaarj, намеревающийся им позавтракать. Как вы думаете, что произойдет раньше: отключение или завтрак?..





■ Молится своему идолу. Не будем прерывать момент — убьем, когда домолится

включать сигнализацию. В Unreal это выглядит так. Завидев вас, Skaarj вскакивает со своего места и, сделав обманное нападение, резко разворачивается. И затем, отстреливаясь, бежит за угол — включать свои рычажки. Если пытаться преградить ему дорогу — убежит, обогнет и, отстреливаясь, все равно доберется до пульта. Может даже бежать по разным коридорам, все равно придет к пулту и дернет рычаг. В любом случае. А уж потом начинается такое...

Но действительно, так ли монстры умны? Для начала, за углы монстры все же цепляются. Понятно, что это будет исправлено, но сейчас это спасает от навязчивой погони. Их крутизна заключается не в суперумных поступках, а в невероятной скорости и абсолютной непредсказуемости перемещений. Вы приближаетесь к монстру, а он может либо отпрыгнуть, отстреливаясь, либо перейти в ближний бой, либо откатиться, и так далее. А может подпрыгнуть, как в файтинге, и приземлится у вас за спиной. Два удара в спину, и вы даже не узнаете, кто вас убил.

Да, монстры отступают и пытаются бежать, когда получают серьезные ранения. Да, они объединяются в группы. Но, повторюсь, сейчас они берут совсем не этим. Есть мнение, что в альфе принудительно установлен уровень сложности hard или даже nightmare. Именно поэтому возня с каждым монстром превращается в кошмар. Он невероятно бронирован. Его броня еще явно не сбалансирована с мощностью вашего оружия. Прибавьте к этому абсолютную непредсказуемость и фантастическую подвижность, и вы получите врага, победить которого неподготовленному игроку почти невозможно. Это явный перебор. Поэтому, надо надеяться, что в полной версии играть на уровне normal будет полегче.

Теперь о самих монстрах. Их вариантов оказалось не так много. Зато для каждого разработана своя линия поведения. Толстяк Brute медленно передвигается и отдает предпочтение стрельбе. Mercenary стреляют из ракетниц или пулеметов, но не прочь вступить в рукопашную схватку, где проявляют недюжие способности в прыжках и комбо-ударах. Монстр Slith живет в основном в водоемах, однако легко оттуда выбирается, закидывая зелеными гранатами или рубит передними конечностями. Вооруженные пиками Kraal любят пускать их в ход как в ближнем бою, так и с приличного расстояния. В последнем случае пики служат им в качестве бластеров. Однако непревзойденными мастерами боевых искусств оказались сами Skaarj. Они отлично стреляют, перекачиваются, маневрируют, наступают и отступают, стрейфятся — причем все это делается с приличной скоростью. А уж как они дерутся в ближнем бою — ужас, выдвигают по два стальных когтя и шинкуют ими буквально на части. Чик-чик, и все... Еще был замечен летающий шар с двумя ручками, любящий пускать маленькие огненные комочки и кусающий исподтишка своими острыми зубами. Его название пока остается в тайне.

Что можно сказать про всю эту кампанию? Во-первых, то, что они одинаковой расцветки. Неброский зеленый цвет. Есть и их родственники, точно такие же монстры, только окрашенные в синий цвет и отличающиеся более мощным оружием. Во-вторых, дизайн монстров довольно спорный. Это, конечно, негуманоидные чудовища, но выглядят они немного мультипликационно. Как различные варианты мутировавшего крокодила Гены и его приятеля Чебурашки. Так что — модели довольно посредственные. Но зато как они двигаются! Можно долго рассуждать на темы особой системы анимации и интерполяции кадров. Но лучше просто сказать, что монстры передвигаются очень плавно и очень правдоподобно.

Редко встречаются особо крупные создания — вероятно, типа боссов. Один из них напоминает чертяку с ракетницей, а другой похож на тиранозавра, швыряющегося булыжниками.

слеживают вас. И бьет, засек вас один, а с ним прибегает двое-трое. Если монстр свалился в лаву или в воду, не волнуйтесь — выберется и найдет способ подныться к вам обратно.

Кстати, еще о маршрутном листе. Вот эпизод для сравнения с Q2. Сцена одна и та же: монстр переполошился и побежал

Одним словом. Во-первых, если не брать в расчет Quake ботов, то монстры в Unreal впервые демонстрируют довольно логичные поступки. И являются действительно интересной и очень сложной опцией. Во-вторых, не помешали бы некоторые доделки или даже пересмотр дизайна некоторых моделей. В-третьих, пусть даже и при этом проигрыше в дизайне, но на сегодня монстры демонстрируют самую лучшую анимацию.

Стильные трубочки и палочки

Оружие занимает важнейшую долю в успехе 3D action. Это понятно. Оружие Unreal смело претендует на звание самого необычного. Это не ружья и не бластеры. Нечто совершенно непонятное. Выглядит красиво, но подбираешь — и не знаешь, что же ты взял. И как оно воздействует на врага — тоже непонятно. Дело усложняется тем, что каждый вид оружия стреляет в двух режимах — как в Dark Forces. К тому же, есть возможность апгрейда оружия. Получив пять апгрейдов, жалкий пистолетик, например, превратился в очень мощную пушку. Вот так.

В лучшем случае в вашем арсенале будет восемь видов таинственных трубочек. Это пистолет, стреляющий сгустками энергии, огнестрельный пистолет и пистолет энергетический. Далее идут: некое подобие многоствольного гвоздомата, гранатомет, странное дисковое ружье, не менее странный метатель зеленых комочков и что-то типа ракетницы (из серии "вроде как, типа того"). Издаваемый любым оружием звук не только не информативен, но и напрочь сбивает с толку. Возможно, что самое опасное из средств уничтожения может издавать мелодичное пощелкивание или поскрипывание. Нет должной убедительности и весомости этого оружия. Опять же, полная тайна относительно воздействия на монстров, нравится оно им или нет — неизвестно. Но любопытно.

Большая сумка

Инвентаря, значит. Она, конечно, есть. Но пока входит в нее не много. Осветительные шашки, универсальный переводчик, сапоги-скороходы, антигравитационный пояс, акваланг, силовой щит и устройство для создания силового поля. Предпоследний предмет используется в качестве щита против энергетического оружия, а последний... последний следует применять с умом. Эта штуковина на определенное время генерирует непроницаемое силовое поле, правда, в ограниченном объеме. Можно, например, подойти к дверному проему, и если там окажется опасный монстр, активировать поле. Монстр окажется заперт полупрозрачной стеной как дверью — главное, чтобы дверной проем оказался не больше размеров генерируемого поля. Вот, вроде, и все.

В качестве аптечек, кстати, попадают ларчики с красным кремом и фруктовые кусты, плоды которых существенно поправляют здоровье (очень похоже было в PowerSlave).

Артефактов и бонусов нет. То есть, если не считать Штурмовой Бронжилетки и комбинезона для плавания в кислоте, ничего эдакого не было отмечено.

Механика лепоты

Тут надо постараться быть предельно кратким, ибо волнующая тема технологий Unreal может поглотить полжурнала. Первое. Во-семьдесят пять процентов безумно красивых визуальных спецэффектов доступно без 3D карты. Дым, цветное освещение, прозрачные поверхности и тому подобное. Все есть. Был бы MMX процессор. С одной стороны, это хорошо. Ведь не каждый игрок может позволить себе ускоритель. Но тогда на P200 вы получите не более 12–15 кадров.

С другой стороны, ничего хорошего в реализованных только через MMX-команды эффектах нет. И быть не может. Ведь тогда все ложится на хрупкие



■ Тусовка оживленно обсуждает, как лучше: сначала ободрать с меня кожу, потом съесть, или съесть сразу, вместе с кожей...

Консольные команды

open map, где map — название уровня — загрузить уровень такой-то
crosshair 1 — включить прицел
god — бессмертие
invisible — невидимость для монстров
all ammo — весь боезапас, но не все оружие
ghost — хождение сквозь стены
fly — возможность летать

Как играть за женский персонаж

Редактируйте файл unreal.ini — в разделе [DefaultPlayer] прописать Class: FeMaleOne

когда не повторяют своего рисунка. Очень правдоподобно и красиво!

Цветное освещение, естественно, есть, о нем сказано выше, а вот столь обещающих теней, причем от различных источников, нет и в помине.

Резюме. Наверное, игровые компании, и в том числе id, зря отказываются рассматривать MMX. Графика Unreal подтверждает это, уходя в некоторый отрыв от конкурентов. Она действительно невероятна и нереально красива. Но требует очень мощного 3D ускорителя. Не ниже Voodoo 2.

Где графика, там и звук. Звук как звук. Относительно оружия мы уже говорили — менять непременно. Тотально.

А вот музыка — она удалась. Она контекстовая. Вы бродите в одиночестве — не навязчивый эмбиент или средневековые темы. Выпрыгнул на вас монстр или вошли вы в неизведанную комнату — мелодия резко меняется, ритм ускоряется. Вообще, музыка действительно приятная, мелодичная. Парадокс, конечно, но в последнее время это редкость.

Охватывая необъятное

Попытаюсь сформулировать впечатления непосредственно от игрового процесса. Пока трудно говорить наверняка, но впечатлениями управляют уровни — именно они меняют ход игры. Где-то Unreal превращается в боевик, в котором монстры так и ломятся, а вам только и надо успевать от них отстреливаться. Где-то это неспешные путешествия при умеренном количестве монстров, как правило, Skaarj. Тогда каждый поединок превращается в почти равноправную долгую борьбу: перестрелки с погонями и засадами. А иногда все очень напоминает замороченность Hexen II, где главное — справиться с системой кнопок-рычагов, а встречи с монстрами вторичны. Нетрудно подметить некоторую универсальность. Может, Epic желает угодить всем сразу?

Введение в игру NPC с их псевдопомощью особенно не впечатляет: Nali играют роль овец из вышеупомянутой трилогии про змеиных наездников. Ходят мычат-блеют, молятся или откровенно мешают. Вся их помощь заключается в указании на совершенно очевидный секрет и отвлечении внимания Skaarj — пока тот раздвигается с Nali, можно прошмыгнуть незамеченным.

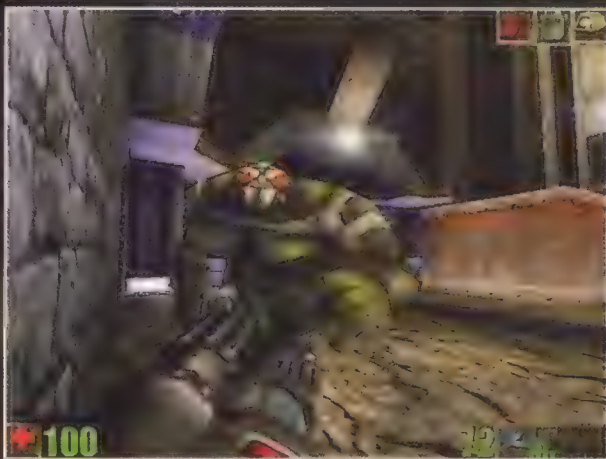
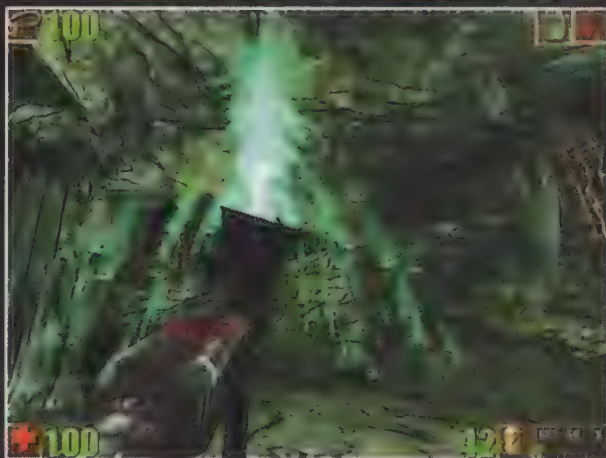
Выбор мужского или женского персонажа — не Бог весть какая новость, хотя приятное разнообразие, особенно для deathmatch. Особых различий между героями нет, но девица примечательна очень красивыми татуировками (наследие зоны?) и крайне писклявым голоском.

Итоговый итог. Даже если учитывать потрясающий AI, этот несомненный успех и конек, игровой процесс Unreal остается на старом уровне — «беги стреляй». Нет квестовых элементов типа сбора ключей, конкретных миссий или чего-либо еще. Элемент истории, конечно, присутствует, но не такой сильный, чтобы уделить тот же Q2. Техническая реализация и графика — одни из лучших на сегодня, это факт. Но и то и другое принадлежит к старому, уходящему поколению, на смену которому приходят Prey и Trinity.

Если будут исправлены некоторые вышеуказанные элементы, то Unreal несомненно станет хитом. И для некоторой части игроков Unreal действительно затмит все прочие игры. Для остальных же это будет очень красивое и добротное пополнение коллекции, не революцией, конечно, но «игрой текущего момента», это уж точно. Вопрос только в одном — в этом самом моменте. До середины весны игра может за просто утвердиться как лидер жанра, оставаясь вне конкуренции. Тут и графика, и AI.

Если же выход будет объявлен ближе к лету, то надо ожидать весомого удара со стороны SiN и Half-Life. Судьбу Unreal решает только оперативность релиза.

Александр Ланда
при поддержке ViV



Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ожидаемый интерес

9.0

Пришествие 3D action

Время собирать шишки, или Построждественская пастораль

Колорадские жуки и как с ними бороться

Прошлый 1997 год принес много радостных новостей в стан поклонников жанра 3D action. Во-первых, сами отцы-основатели, id Software, твердо решили утвердить за собой заложенное прорывом Quake лидерство, объявив новый проект — Quake 2. Во-вторых, они же лицензировали свою технологию еще трем игровым компаниям, что сулило появление целого табуна самых разномастных клонов.

Далее. Творческое “эго” Джона Ромера породило независимую от id компанию Dream Design, позднее Ion Storm, анонсировавшую собственную помесь RPG и action, именуемую Daikatana. И наконец, прямые конкуренты великого Quake в лице Unreal, Prey и примкнувшего к ним Dark Forces II также готовились вступить в бой за обладание вниманием игровой публики уже в конце 97 — начале 98 года. Заключительным аккордом предстоящего шквала action должны были стать альтернативные проекты, выросшие буквально из ниоткуда. Речь, как вы догадались, идет о Sirens, Defiance и им подобных. И все это произойдет под Рождество, когда сбываются самые сокровенные мечты и желания...

Кстати, о мечтах. Под Рождество принято, идилически держась за руки, гулять в лес за шишками. Существует мнение, что они, шишки, способствуют появлению подарков под праздничной елью. Казалось, визит в предрождественский игровой лес принесет немало шишек. Более того, небольшая прогулка может запросто обернуться Великой Страдой, ведь почти на каждом древе росли аппетитные и привлекательные игры, практически готовые к употреблению. Не пройдет и недели-другой, и эти ели даже не придется околачивать — action, как шишки, будут сами прыгать в наши руки, расталкивая друг друга, давясь и наперебой вереща: “Возьми именно меня, я — хороший!” Красота!

Однако вышеописанной пасторали не случилось: хуже — предсказать дальнейшие события могли только самые дремучие пессимисты. Перед тем, как год канул в небытие, успело появиться удивительно малое количество обещанных разработок. С одной стороны, это

понятно — выпускать игры в одиножды объявленный срок могут позволить себе лишь супергиганты, такие как id или Origin. Все остальные таскают дату релиза туда-сюда, стараясь разжечь тем самым как можно больше страстей и поддержать игроков в “восхитительной” истоме. С другой стороны, эта волокита прикрывается тщательным тестированием программ и устранением ошибок. Похвально, однако тянуть с этим полгода и более представляется форменным издевательством.

Итак, осень принесла Hexen II да Jedi Knight, кои были по-своему хороши, однако век их был не долог. А затем пришли зима и Quake 2. Последний с блеском опередил всех реальных или потенциальных конкурентов... одним лишь техническим исполнением. Нетрудно догадаться, что речь идет о графике и звуке. По истечении гарантийного срока играбельности от Q2 остались лишь multiplayer да надежды на всевозможные модификации-конверсии. И еще (ой, звучит как брань во время обедни) — новый “сам-себя-убийца” откровенно разочаровал. Почему? Да потому, что игровой процесс и Quake 2, и иже с ним остался на уровне пятилетней давности: “стреляй во все подряд и собирай ключи”. Это были не более чем прекрасно оформленные ремейки старых, временами даже затхлых, не побоюсь этого слова — застойных идей жанра.

А что же до обещанной великолепной тройки отпрысков Quake и других плодов творчества разработчиков? Похоже, что все они как бы расступились перед Quake 2, дав ему дорогу к единоличной славе: выход всех намеченных на 1997 год игр был безапелляционно перенесен на первый-второй квартал года следующего. Всех сразу. Кто-то мотивировал это новой технологической планкой, новыми стандартами, установленными Q2, — стандартами, под которые экстренно пришлось перекраивать свои труды. Другие “внезапно” увидели недоделки и баги, принявшись неторопливо их устранять или отлавливать. А кто-то взял да и решил переделать практически всю работу заново, видимо, руководствуясь принципом: “Если ждали два го-

да, то потерпят еще годик-другой”. Одним словом, нарядная рождественская ель 3D action бесстыдно показала всем большой кукиш. Грубо говоря — фигу системы “накося-выкуси”. И подарков под ней можно не искать — их не будет. Большая Страда, она же Сбор Шишек, была торжественно, а также как бы от имени трудящихся и с их полного одобрения, перенесена на весну-лето 1998 года. И игровой общественности покамест приходится пробавляться свежемороженными add-on и дополнительными миссиями быстрого приготовления к старым играм.

И тем не менее, время всеобщего ликования скоро наступит — уже весна, не за горами и лето. Порядком запревшие и истомившиеся игроки совсем скоро заполучат почти все и почти сразу. Вместе с перелетными птицами к нам вернутся и обещанные ранее проекты, и кое-что новое. Так, во всяком случае, клянутся сами творцы. Так давайте же окинем пристально-хозяйским взглядом подшефное лесное угорье. Что там созревает, во что играть будет?

В данной кратенькой экскурсии мы затронем лишь самые-самые актуальные на сегодняшний момент игры, грозящие дозреть, что называется, “вот-вот”, то есть в апреле-мае. Ну или чуть позже (три раза “тьфу” через нужное плечо).

Жизнь полу-жизни

Если ни у кого нет возражений, то начнем, пожалуй, именно с базирующихся на Quake-технологии игр, а именно с наиболее многообещающей из них — Half-Life. Срок выхода Half-Life был экстренно перенесен с ноября про-



шлого года на начало апреля года текущего по причине "необходимости полировки некоторых аспектов игрового процесса".

По этой игре было уже было превью в пятом номере "Навигатора", но с тех пор утекло немало воды. В частности, Half-Life смела практически все призы-награды на игровых выставках как "самый оригинальный и многообещающий проект" и вообще "самая-самая игра". Посему нам есть смысл освежить в памяти некоторые сведения.

Итак, Valve Software, разработчики Half-Life, представляют из себя коллектив довольно молодой. Однако они могут похвастать весьма любопытными персонами, в него входящими. Например, Чак Джонс (Chuck Jones) — художник, известный своими работами практически над всеми играми 3D Realms, включая Duke Nukem 3D; был он задействован и в ROTT. Кстати говоря, Valve действуют очень интересно и оперативно — как только засветился на просторах Интернет какой-нибудь талантливый дизайнер уровней или моделей, они — цап-царап, и немедленно заманивают его к себе. На работу.

В своем первом проекте Valve делают ставку на три компонента — сюжетную линию (заметьте — не предысторию: можно написать роскошное многотомное повествование, украсив его картинками, которое вовсе не отражается в игровом процессе), графическое исполнение и AI монстров. По порядку и рассмотрим эти составляющие потенциального успеха Half-Life.

Сюжет и особенности

Все началось на подземной базе, где ранее гнездились атомные ракеты. Теперь, под влиянием конверсии, база переоборудована в исследовательский комплекс. Предмет исследования, Пространственный Портал, в один далеко не прекрасный день вышел из строя, в результате чего образовался пространственный разлом. Из него, как из испортившегося Рога Изобилия, в наше измерение посыпались незваные визитеры — самые разнообразные негуманоидные существа и просто кошмарные монстры. В то же время, многие из ваших коллег оказались затянутыми в чужой мир, то есть произошел своеобразный обмен делегациями. Вы, в роли обычного ученого-исследователя, стремитесь спасти свою драгоценную жизнь, пробиваясь на поверхность базы. А на самой базе уже вовсю орудуют правительственные войска. Присланные коммандос уничтожают всех — от инопланетян и до неосторожных ученых. Собственно, это они "играют" в DOOM, а вы для них — обыкновенный монстр, которого надо выследить и ликвидиро-

вать — чтобы не разболтал лишнего. Видя такое дело, наш ученый решает покинуть стены родной базы и самолично отправиться в чуждый мир, дабы закрыть Портал оттуда.

При данном положении дел мы имеем пять участвующих в межпространственной заварушке сторон. Тяжеловооруженный спецназ плюс снайперши (да-да, самый опасный противник из людей — правительственные наемницы; кстати, именно снайпершу из Half-Life вы можете лицезреть на обложке этого номера — с той разницей, что в игре она будет полигональной), чужеродные во всех отношениях монстры, нейтральные ученые и охранники базы.

С коммандос все ясно: плохие "хорошие" парни, сперва стреляют, потом спрашивают. Неясно одно, кто опасней — они или инопланетные монстры. Едем дальше.

Ученые и лаборанты по сути своей — NPC, не представляющие для игрока опасности. Все они жалкие паникеры и трусы, пугающиеся даже самого вида оружия. С другой стороны, они являются источником полезной информации о местонахождении ключей и кодов к дверям, так что смерть яйцеголового может пагубно отразиться на дальнейших игровых событиях. В этой связи в памяти возникает Blake Stone, где "наши" ученые снабжали вас пищевыми жетонами и желали всяческих успехов, а "вражеские" злобно стреляли вам в спину из своих пистолетиков и всесторонне гадили.

Бывшие охранники, напротив, становятся вашими союзниками, прекрасно понимая, что вляпались в скверную историю и будут рады любой помощи, даже от вас, "бесполезного" ученого.

И последний участник представления — собственно вы, единственный из ученых, кто противостоит собственной смерти и инопланетному вторжению с оружием в руках.

По мере развития сюжета вам открываются все новые подробности, вы получаете все больше информации о происходящих событиях и участвующих в них сторонах. Сперва лаборатория, затем сражения с коммандос, а потом чужое измерение, все новые и новые миры... Любопытно, что в игре нет эпизодов — все это светопреставление разворачивается непрерыв-

но, без деления на привычные уровни.

Мир Half-Life саморазвивается, он имеет свою собственную эволюцию и экологию. Монстры плодятся и размножаются, объединяются в стаи, охотятся друг за другом и за вами. А вы исследуете самые различные чужие миры, причем, вернувшись в уже пройденные, можно увидеть произошедшие там в ре-





альном времени изменения — новые виды флоры или фауны, например. Кстати, все предметы окружающей обстановки соответствуют своему прямому назначению: можно управлять любой автотехникой, используя ее в любых разумных целях — от открывания несговорчивых дверей до сафари на монстров. Разработчики обещают, что почти все, что вас окружает, будет работать "без балды".

Из оружия заявлен такой набор: железный ломик, пистолет, автомат, арбалет, ружье с усыпляющими зарядами, гауссова пушка и... аэрозольный распылитель краски. Да, и самое главное — это широкий ассортимент гранат, их будет около пяти видов.

Движок

Как следует из определения, Valve использовали движок Quake, подвергнув его существеннейшим изменениям. Для начала, игра оперирует с 16-ти битной цветовой палитрой. Это означает, что без средств акселерации будут доступны практически все основные визуальные эффекты — прозрачные или металлические поверхности, цветное освещение, силовые поля и тому подобное. Не забыты MMX команды и все виды ускорителей — и Direct 3D, и OpenGL. Помимо собственно ускорения графики, они добавляют 24-ти битную палитру и массу других эффектов, например, тени и дымку. Тени, кстати, можно было активировать еще в GLQuake или Q2, вот только это приводило к довольно странным последствиям. Valve заверяют, что им удалось успешно решить эту

проблему и тени не будут существенно влиять на скорость вывода графики.

"А что там палитра?" — спросите вы. — "Какая нам, простым игрокам, выгода 16 или 24 бит?". Полноте, батенька, Valve основательно подготовились к таким каверзным вопросам. Расширенная палитра вводится ими не ради собственной прихоти, а именно ради нас, игроков, и в наше же благо. Это находит отражение в динамически меняющихся поверхностях и текстурах, и соответственно качественно меняются уровень интерактивности и реализма. Простой пример: брызги воды, крови или коготь оставляют следы, причем не только на стенах, но и на персонажах.

Еще одним важным для специалистов и игровых журналистов обстоятельством является скелетное описание и анимация персонажей Half-Life. Подробности этой технологии можно прочесть в восьмом номере "Навигатора" (стр.30-33). А на деле это означает, что возможно создание модели монстра из 6000 и более полигонов без существенной загрузки вычислительных мощностей процессора. Запустите несколько таких монстров в одно помещение — игра все равно не должна "подтормаживать"! Более того — становится возможным новый уровень детализации анимации. Персонажи или монстры, если им приспичит, открывают глаза, рот и совершают другие ранее не виданные движения. Например, если монстр ускоряет свое движение, то и конечностями (или что там у него) перебирает он будет шустрее. И наоборот.

AI

AI — безусловный конек Half-Life. Разработчики прежде всего отталкивались от идеи создания тактически мыслящих персонажей и монстров. По замыслу, такие персонажи обязаны не только вступать в бой или вовремя выходить из него плюс координировать свои действия, но и проявлять основы стратегического планирования — охват игрока в "клещи", отвлечение его внимания на нескольких направлениях, организация засад.

Различные монстры реагируют на ваши действия по-разному. Одни, в данном случае это командос, немедленно сообщают остальным ваше местоположение. Забудьте о патрульных, которые закрывают глаза на взорвавшуюся неподалеку от них гранату и делают вид, что ничего особенного не происходит. В Half-Life если они слышат

или тем паче видят что-то необычное, то делают заключение о вашем присутствии где-то поблизости. И готовятся к достойной встрече. Другие монстры могут вас не видеть, например, по причине отсутствия органов зрения, зато они выслеживают ничего не подозревающую жертву по запаху (тут полезно припомнить об аэрозоли). Такой следопыт преследует игрока неограниченно долгое время, не показываясь на глаза жертве, и атакует только в самый удобный для него момент. Вы думаете, что справились со всеми оппонентами, расслабляетесь, и вдруг на голову вам сваливается проголодавшийся хищник, который уже давным-давно висел на вашем "хвосте". Или другой пример — для того, чтобы добраться до игрока монстры не стесняются самостоятельно пользоваться лифтами, лестницами или прыгать на разделяющие вас уступы!

Да и сами встречи с монстрами каждый раз происходят по-разному — следует ожидать от них несколько различных вариантов поведения. Монстр может испугаться и робко атаковать, может испугаться и убежать, может смело броситься в атаку или же отправиться за подмогой, и так далее. По заверениям Valve, в игре нет определенного шаблона поведения персонажей. Результат любого столкновения зависит только от окружающей обстановки и целиком ей адекватен. Монстры действительно как бы мыслят, оценивают обстановку и выстраивают линию своего поведения в реальном времени. Их основное желание совсем не есть умерщвление праздно шатающихся по уровню игроков, главное для них — собственное существование, размножение и выживание. И если, по мнению противника, ему угрожает опасность, он не сочтет зазорным обратиться в бегство.

Насколько это круто, мы оценим чуть позже. А вот некто Джон Кармак уже оценил. И был очень приятно удивлен. Вероятно, даже слегка завидовал — именно он упустил Стива Бонда, программиста AI в Half-Life, прямо из своих рук.

Прогноз

Прогноз такой. Игра, в которой монстры выкидывают подобные трюки, до которых иногда не догадываются ветераны deathmatch, да к тому же с отменной графикой и интересным сюжетом, оправданно заслуживает наивозможно пристальнейшего внимания. Абсолютно всех поклонников жанра 3D action. Не следует думать, что награды и призы на выставках вручаются кому попало. Реально именно Half-Life на сегодня обладает самой продвинутой технологией — и по части графики, и по части AI. Руководствуясь даже самыми

скромными предположениями, Half-Life — крайне необычное и увлекательное предложение, претендующее стать событием в своем жанре. Получается, что Half-Life — она, как говорится, для всех!

В ожидании Восьмого Греха

Игра SiN, что от Ritual Entertainment, должна была появиться в марте. Но, видимо, звезды расположились так, что релизу быть не ранее конца апреля. Возможно, первой половины мая. Тем не менее давайте рассмотрим, что было обещано и что мы получим в результате, и тем более будет интересно взглянуть на различия.

Разговор о SiN хочется открыть небольшим замечанием. Следует отметить, что за проектом стоит очень сильная команда зрелых разработчиков. Каждый из них, например Ричард 'Levelord' Грэй или Том 'Paradox' Мэстэйн, значат для нашего любимого жанра ничуть не меньше, чем коллеги Кармаки или вольнодумец Ромеро. В прошлом году, когда Ritual Entertainment назывались Hipnotic Interactive, они пробавлялись созданием первого mission pack для Quake. То, что у них получилось, оправдало даже самые смелые надежды и предположения. Scourge of Armagon вышел не просто хорош, но великолепен, и был встречен с чувством глубочайшего удовлетворения. За что Hipnotic Interactive и получила благодарность командования от лица всех любителей Quake. А в придачу — ценный подарок в виде чайний тех же широких игровых масс. Сменив название и переехав в новый офис, что по соседству с id Software (долгими техасскими вечерами соседи развлекаются совместной игрой в баскетбол и прочими оздоровительными мероприятиями), Ritual занялись производством собственной игры. Правда, на технологии от id.

Сюжет и особенности

Несколько отдаленное будущее, 21-ый век. Человечество развивается как-то неправильно. Социум претерпел деление на группы, которыми заправляют "теневые" короли. Одна из таких самозванных деспотов — Элексис Синклер, невероятной красоты дама, любящая проводить гениальные эксперименты на своих верноподданных. Соответственно, все окружающее ее пространство населено мутантами, страшными полулюдьми, разумными монстрами и прочими гибридами человека с черт-его-знает-чем-еще. Вы — полковник Блэйд, состоящий на службе частной полиции, задача которого — расследовать появление нового наркотического мутагена и ликвидировать его источник. Нетрудно

догадаться, что мутаген есть проделка противной Элексис. Сей факт непременно станет отправной точкой для формирования особых, трепетных отношений между экспериментаторшей и Блэйдом. Собственно, это все, что можно сказать про сюжет и историю.

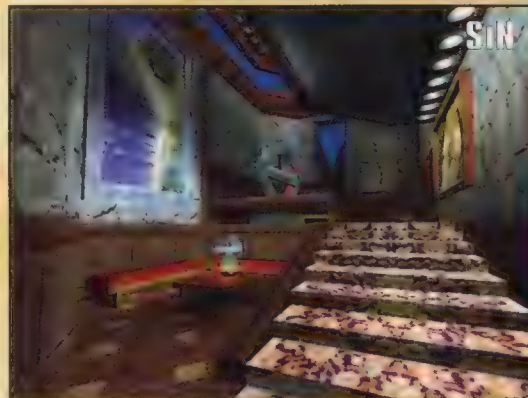
Всего в игре шесть эпизодов или, как их называют сами разработчики, миссий. Каждая миссия состоит из нескольких взаимосоединенных уровней.

Эти миссии, или эпизоды — зовите как вам удобно, подразумевают вполне конкретное задание, собственно и являющееся особенностью SiN. Общая концепция разработчиков такова: в игру должно быть интересно играть даже без монстров. Сами лабиринты, тщательность их оформления и гармонично подобранные загадки "рычажок-дверь-ключик" и должны быть необходимым условием играбельности. Но, к счастью, не достаточным.

Первая миссия-эпизод — погоня за грабителями банка, плавно перетекающая в ознакомительную экскурсию по городу Фрипорту. На второй миссии вы узнаете о чрезвычайно опасном плане чрезвычайно привлекательного тирана-маньяка (Синклер, естественно). Она желает распространить мутаген: а) через систему водоснабжения города, б) путем взрыва аэрозольной бомбы прямо над головами беспечных горожан. Далее — самое любопытное. Либо вы отправляетесь спасать водоочистное сооружение (миссия три), либо на военной базе стараетесь не допустить кражи треклятой бомбы (миссия четыре). Дальше — секретная подводная база, эпизод пять, и в финале — визит на остров Элексис, где она проживает. Будет ли она, аки Кибердемон, пулять в вас ракетами или, взяв пример с Shub Niggurah, примет смерть спокойно и без лишних эмоций — разработчики скрывают. И правильно.

Теперь поговорим об особенностях SiN. Как уже упоминалось, главная особенность — уровни и их загадки. Ritual особо подчеркивают невероятно высокую степень интерактивности окружающей среды. Мониторы и компьютеры на просто украшают помещения, а реально функционируют. Выдают информационные сведения, принимают-отправляют электронные по-

слания или напоминают задание миссии. Кстати, волнующую радость уметь за канализацию Фрипорта вместе с вами разделяет неизменный компаньон со странным именем J.C. Малый был перевербован нашим полковником и теперь активно оказывает пассивную помощь. То компьютер какой-нибудь хакнет, то полезное сообщенье изречет.





Секрет какой укажет, опять же.

Кроме вас двоих и мутантов, мир SiN населен разнообразными немногочисленными NPC. Вероятно, типа тех, что в Jedi Knight задумчиво разглядывали голые стены или бодро падали в пропасть.

Продолжая разговор об интерактивности, упомянем о "невероятных" разрушениях и повреждениях, которые игрок может причинить окружающей обстановке. Со слов Ritual, развалить на куски можно практически все, было бы подходящее оружие. И загадки тоже можно будет "решать" с помощью ракет или гранат. Мешает стена проходу — мы ее ликвидируем. Образовался завал — не беда, разгребем. Более того, если под каким-то уступом сконцентрировались монстры и мутанты, то достаточно это самый уступ подорвать, и он погребет под собою всех незадачливых врагов. То же самое распространяется на канистры с ядовитыми химикалиями, лаву и прочие опасные для вашего и монстров здоровья субстанции. Вот так, фактически, левелмейкерство наоборот. По этой причине разработчики особо напевают на нелинейность и различные варианты прохождения миссий. Предположим, сегодня взорвал стену справа — в следующий раз из того же места можно унести ноги, продырявив стену слева. Красота!

Уместно обмолвиться об оружии. Оно самое навороченное из всех ранее рассмотренных — плазмометы, снайперские бластеры, особые пулеметы, самонаводящиеся ракеты и прочее, и прочее. Футуризм, одним словом.



Любопытной кажется и динамическая система связи уровней внутри каждой миссии. Большинство ваших действий на одном уровне непременно найдет отражение на следующем за ним и, вероятно, последующем уровне. Говоря проще — угробили генератор здесь, дальше будете работать в полной темноте. А еще дальше не сможете активировать какое-нибудь устройство. Зато еще дальше отключатся системы сигнализации. И так далее. Возможно, придется думать. Головой.

Движок

Как и следовало думать, Ritual Entertainment тоже не дураки поковыряются в движке Quake. Они там наворотили много любопытных вещей. Активно используются разноцветные дым и туман — то, от чего по неизвестной причине Кармак отказался в Quake 2. А жаль. Больше внимание уделяется radiosity — формированию вторичного освещения от яркоосвещаемых разноцветных объектов. Одним словом, игра оптимизирована под 3D ускорители. Только те, что поддерживают порт OpenGL. Как и ранее, Direct3D отдыхает. А без акселераторов SiN просто не произведет должного впечатления, аналогично Quake 2.

Самое же забавное то, что Ritual, как и Valve, тоже изобрели собственную систему анимации трехмерных персонажей. Знаете, как она называется? Скелетная система. Иерархическая скелетная система, если говорить точнее. Чем грозит "скелетная" — см. Half-Life. А "иерархическая" позволяет художникам произвольно добавлять к модели любые части — руки, ноги и так далее. И эти части будут независимы друг от друга, что способствует реалистичности без особой загрузки процессора. Причем можно не только добавлять, но и отнимать. И не только художникам, а всем желающим, и, что важно, непосредственно во время игры. Другими словами, отстреливать по желанию все, что только возможно отстрелить.

Для описания уровней также используется любопытная новинка — сценарные скрипты. Предположим, на определенном месте выглядит как ровный коридор. Увеличиваем сложность, и этот коридор — уже не коридор, а набор перемещающихся платформ. А под ними — лава. Жуткое дело.

AI

На этой почве ожидать особых открытий от SiN не приходится. Во всяком случае, по сравнению с той же Half-Life. Кого сейчас можно удивить стрейфящимися, приседающими

и маневрирующими монстрами? Если речь идет об обещаниях разработчиков, то никого. Для поведения монстров используется некая общая линия: увидел, оповестил сородичей, побежал в атаку, умер. Помимо того, как и в Q2, есть более сложные варианты поведения, опять же, расписываемые автором уровня заранее. В этом случае монстр действует по строгому сценарию, имитирующему "разумное поведение". Например, "побежал, активировал сигнализацию, заняв удобную для обороны позицию". Как правило, сценарий на этой стадии заканчивается, и "умник" остается при своей обычной природной глупости. Разработчики говорят о слышащих и координирующих свои действия врагах. Но очень вероятно, что это будет сильно смахивать на то, что мы видели в Quake 2.

Однако обед не принято начинать с десерта. Его оставляют на потом. У SiN тоже есть приятная особенность: мутанты и монстры — сплошь накопители не хуже вас. Они активно собирают разбросанные боеприпасы, бонусы и любят побаловаться аптечками. Это довольно логично и, как ни странно, необычно свежо.

Прогноз

Добротно. И очень нарядно. Но, правдо, ничего экстраординарного. Выдающегося, так сказать. Огромное внимание однопользовательской игре, великолепные интерьер и дизайн уровней, словом — все в чем-то лучше Quake 2, но и не более того. Имеем: плавное эволюционное развитие, гармоничная культивация прежних идей на новой почве, немного нового и много старого, и в том же духе дальше. В общем, SiN не есть качественный рывок в жанре.

Кстати, руководство проекта постоянно толкует о новой, еще более продвинутой, с их точки зрения, игре. Предварительное ее название SiN 2, и построена она будет на собственной технологии Ritual Entertainment — UberEngine. О ней неизвестно почти ничего, кроме того, что она будет чуть ли не лучше Trinity. Во всяком случае, так полагают разработчики, и пока до возможного выхода SiN 2 остается прорва времени, ничто не мешает нам верить им на слово. А там уж поглядим.

Таким должен был быть Quake II

*If the God will send his angels,
And if God will send a sign,
When the God will send his angels
Will everything be over?*

Bono Box

Команда Cyclone Studios — не но-

вички на игровом рынке. Однако их новый проект *Requiem: Wrath of the Fallen* явился практически из ниоткуда. Не было ни громких заявлений об умопомрачительной технологии, ни подробных интервью с разработчиками, ни демо-роликов, тем паче — демо-альфа-бета-версий. По неизвестным причинам игра даже не была представлена на выставках E3 или ECTS. Над игрой висит непроницаемая завеса секретности.

Сюжет и особенности

В незапамятные времена древняя война — Восстание, известная также как Рагнарок, потрясла Небеса. Воспрявшие против милости Творца к людям ангелы были выдворены с Небес в вечное изгнание. Теперь Падшие собираются с силами, чтобы овладеть властью Создателя и получить контроль над всеми мирами Земли и Неба. Вы выступаете в роли преданного Небу ангела, пытающегося остановить Гнев Падших.

Да, попытки обыграть тему извечно-го противостояния сил Рая и Ада предпринимались и ранее. Формы были самые разнообразные, порой дело доходило до курьезов — достаточно воскресить в памяти *AfterLife*. Однако жанр 3D action почему-то оставался без внимания разработчиков-сценаристов. Воцарившийся статус-кво нарушили только совсем недавно: сразу две компании почти одновременно зачали свои action-проекты. Один из этих проектов — *Messiah* (от Shiny), а другой называется *Requiem: Wrath of the Fallen*.

Но *Messiah* по своему жанровому направлению вряд ли может рассматриваться в рамках данной статьи — хотя бы потому что в нем доминируют элементы *adventure*, и это вряд ли единственная причина.

Requiem — совсем другое дело. Выступая в роли верного Создателю ангела, вы сражаетесь с легионами Падших, путешествуя по самым различным мирам — материальным или духовным. Игровое окружение — "реальная" футуристическая обстановка, в чем-то пересекающаяся с атмосферой *Quake 2* и перенесенная на метафизическую почву. Кажется, надо дать пояснение. Даю.

Дело в том, что все ангелы могут использовать свою божественную силу, мощь, магию — зовите как желаете, только при открытом Портале, разделяющем наши миры. Материальный и духовный соответственно. Без этого портала ангелам недоступно большинство известных из соответствующей литературы средств борьбы. И они вынуждены принять материальную форму, становясь практически смертными и ничем не отличаясь, скажем, от людей. Поэтому они сражаются в обычных мирах, обычными методами, обычным оружием —

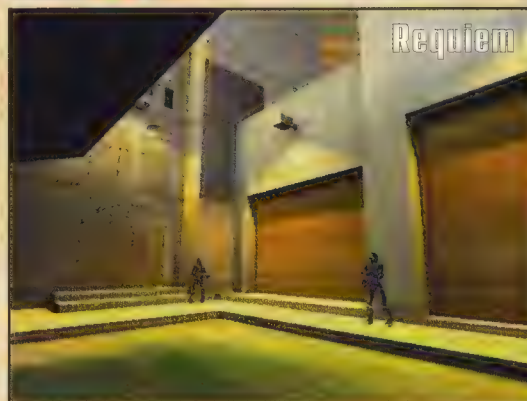
огнестрельным или колюще-режущим. Поэтому в *Requiem* можно встретить Падшего с четырехствольным пулеметом или механизированного демона со смертоносно острыми серпами вместо верхних конечностей. Вы, известное дело, тоже не лыком шиты — тело заковано в напоминающую доспехи броню, а руки сжимают мощный многоствольник. В дополнение к арсеналу огнестрельного вооружения заявлены особые способности ангелов, о них чуть ниже.

Но помимо непосредственно стычек, вам предстоит выяснить историю Восстания и собрать массу различных сведений, общаясь с различными персонажами. В зависимости от вашей линии поведения можно ожидать различную реакцию NPC. Они помогают, дают ценные советы или наоборот — нагло врут и всячески уходят от ответа, словом — немалая часть игры являет собой типичный *adventure* от первого или третьего лица — на ваше усмотрение всегда можно переключить положения камеры. Вступить в общение можно практически с любым персонажем, и каждый из них может что-то вам сообщить, от каждого можно что-то узнать, — конечно, в определенных рамках. Если верить разработчикам, то можно представить *Requiem* как несколько упрощенный вариант *Blade Runner*. Если же все окажется совсем не так, как обещали Cyclone, то игра будет лишь вариацией на тему *Strafe*.

И вот еще что. *Requiem* отходит от коридоров, залов и комнат как от привычного для жанра игрового окружения. Вместо них представьте себе оживленный город, космопорт, — или гигантский космический корабль, с каютами и огромными помещениями.

В *Requiem* есть миссии, например, выполняемые практически без единого выстрела. Скажем, вселившись в телесную оболочку других персонажей, можно без труда проникнуть во вражеский стан и там без шума убрать высокопоставленное лицо. Конечно, в подобных миссиях без особого воздействия на смертных не обойтись. А умеют ангелы многое: чтение мыслей смертных, это полезно в случае беседы с несговорчивыми NPC, переселение в их тела, невосприимчивость к внешним воздействиям или невидимость для

окружающих. Когда становится совсем туго, следует жаловаться самому главному — Создателю. Его Рука может как творить, так и уничтожать, что аналогично локальному ядерному взрыву. Но понятно, что эти способности даются не всегда, а только при определенных условиях и на определенное время.





Requiem



Requiem

Движок

К огромному сожалению, сведений о Requiem поступает крайне мало, а уже имеющиеся не обновляются. Совершенно очевидно, что игра построена на современном движке, подразумевающем как минимум полностью трехмерное окружение. Заявлена супер-оригинальная система анимации движений персонажей (скелетная?..) и поддержка большинства 3D акселераторов. Однако на имеющихся скринах трудно высмотреть что-либо невероятное. И какие графические глубины таит в себе Requiem — пока, неизвестно. Честное слово.

AI

Разработчики обещают сильный AI врагов, и было бы подозрительно, если бы они его не обещали. Заявлены все акробатические приемы типа приседаний, прыжков, наклонов и всего прочего. Это как минимум. А больше Cyclone ничего не сообщают. Дело ясное, что дело темное. Остается только гадать, будут ли монстры выстраивать свое поведение, составлять маршрутные листы или же, уподобившись безмозглым импам, лезть напролом.

Прогноз

Как без труда можно отметить, Requiem — крайне любопытная action-игра с весомым элементом adventure, да к тому же еще и на очень близкую для всякого радикального поклонника Quake тему. Собственно, события Requiem можно предположить как

логическое развитие линии Quake, дополненной новыми игровыми элементами. Механический Fiend. Shambler с пулеметом. Впечатляет?! Фактически, игру вообще можно смело трактовать как прямой сиквел, то есть как Quake II. Повторюсь, что такую идею скорее всего можно было ожидать от "сатаниста" Ромеро, так долго приучавшего нас к борьбе с кознями Дьявола, чем от отталчивавшихся долгое время Cyclone Studios.

Отсюда следует, что у Requiem: Wrath of the Fallen есть все шансы занять равную позицию по отношению к великолепному Quake, уйдя в отрыв от футуристических SiN, Unreal или Prey. Естественно, что подобный интерес к Requiem вызовет только определенный контингент игроков. Понятно, что если Quake кажется вам угрюмым и мрачным, то и Requiem особо не приглянется. Но если сердце экзорциста горит борьбой, то остальные игры просто теряют свою приоритетность и выразительность. Что там до сомнительных приключений индейца Талона или похождения ученого, когда можно выступить в крестовом походе ангелов...

Если не произойдет никаких мировых катаклизмов вроде Конца Света, то Requiem зазвучит уже летом и, возможно, станет прощальной песней для отживающего свой век жанра 3D action нынешней волны.

Мы что-нибудь придумаем

Он ушел "по причине творческих разногласий". Джон Ромеро хотел делать игры по собственной задумке. Он желал свободы. Ко всеобщему удивлению, в стенах родной id никто и не думал умолять его остаться, и никто не бухнулся в ноги с обещаниями простить все. Более того, оставшийся коллектив совсем даже не возражал против добровольного увольнения Ромеро, отпустив его с легким сердцем. Как недавно выяснилось, Джон в последнее время как-то странно относился к возглавляемой на него работе, глядел на коллег свысока и вообще... Словом, "развод" был обоюдовыгодным.

Даже не помахав вслед Джону плащом, id засели за Quake 2. Джон, не пустив и скупой мужской слезы, приступил к своему проекту Daikatana. Подошла зима — время зачетов и сдачи работ. Кармаки выдали Quake 2, за что им трехкратное урра! А Ромеро перенес дату выхода на полгода. Темнит что-то

он. То наберет людей в свою контору, а то уволит. То заявит, что у него на руках есть все необходимые технологии, а то, увидав Q2, начинает переделывать уровни Daikatana под цветное освещение. Странно все это. Вот и получается, что id уже движутся дальше, выше, быстрее (все для Trinity, все для победы), а Ромеро упрямо молчит. Как Лига Наций.

Сюжет и особенности

Мы говорим "Джон Ромеро", подразумеваем "Daikatana". Мы говорим "Daikatana", подразумеваем "Джон Ромеро". Да, сам Ромеро. А уж он что-нибудь да придумает. Идеолог жанра, отец DOOM, особа, приближенная к Quake! И Ромеро полностью оправдал возлагавшиеся на него надежды.

Предыстория довольно богата, тут и изобретение лекарства от СПИД, и козни завистливого узурпатора, и древний двуручный меч — Дайкатана, позволяющий владельцу перемещаться во времени, в общем — все очень интересно (подробное превью по Daikatana см. "Навигатор" №№4 и 6).

Если прозвучали слова "перемещение во времени", то этих самых перемещений и следует ожидать. В 2455 году, заполучив Дайкатану, ваш персонаж Хиро собирается исправить важную историческую ошибку, но Дайкатана подкачала, и вы оказываетесь совсем не в той временной эпохе. Вместо 2030 года она завезла вас в год 2030 до нашей эры! В Древнюю Грецию. Потом приключения перенесются в Норвегию 560 года, и только потом в Америку 2030 года. Таким образом, действия разворачиваются в четырех временных эпохах, каждая из которых обладает уникальной атмосферой, архитектурой,



Daikatana



Daikatana

набором оружия и монстров. Всего обещано около 64 монстров, по 16 на каждый период времени, и 32 вида оружия.

Крайне примечательно и то, что в зависимости от числа решенных загадок и поверженных врагов вы получаете experience points. Их можно или пустить на развитие силы, ловкости и скорости Хиро, либо проводить апгрейд оружия — увеличение скорострельности, убийной силы и тому подобного. Добавьте к этому несколько десятков разнообразнейших артефактов, и вы получите если не полноценную action-RPG, то определенно очень необычный 3D action.

В унисон оружию будут и монстры. В отличие от Hexen II, каждому временному периоду четко определен свой набор монстров. В Норвегии это драконы и гномы, в Греции — циклопы и гидры, а в будущем — киборги и роботизированные животные. Одним словом, все очень логично и продумано. Другого, впрочем, от Ромеро ожидать было и нельзя. Сам он, кстати, занимается созданием уровней периода будущего. Тем более любопытно на них взглянуть, ведь дизайн — одна из сильных сторон мэтра Ромеро.

Но не одними путешествиями во времени славится Daikatana. Вместе с вами в путь отправляются еще два компаньона — здоровенный детина Суперфлай Джонсон и хрупкая японская девушка Микико. У каждого из них были основательные причины делить с вами все опасности, но сейчас не об этом. Так вот, эти два управляемых AI персонажа наравне с вами дерутся с монстрами, делятся ценными сообщениями, в общем — оказывают ощутимую помощь. Ромеро заявляет, что AI этих персонажей будет необычайно высок, во всяком случае, не хуже Zeus бота в режиме cooperative. С одной стороны, это радует — компаньоны при необходимости сами собирают аптечки и амуницию, умело выбирают оружие и метко стреляют. С другой стороны, есть опасения за несанкционированные действия коллег, например, падения в лаву — тот же Zeus очень любит выкидывать подобные вещи.

Движок

Изначально проект базировался на движке Quake, однако после 9 декабря начались работы по переделке под стандарт Quake 2. Переделаны карты освещенности уровней, системы анимации моделей и наложения текстур. Это значит, что Daikatana будет выглядеть не хуже Quake 2. Как минимум.

А как максимум — широкий штат дизайнеров занят тщательным конструированием уровней, чему способствует .dll структура файлов. Интересно, что Ромеро отказался от модной нелиней-

ной структуры уровней внутри эпизода. Впрочем, если пространство достаточно велико, то зачем гонять игрока туда-сюда, принуждая его тратить время на уже пройденные, а значит — не очень интересные для него уровни (Hexen II — как вспомнишь, аж дрожь пробиралась)?!

Заново переписаны все коды AI монстров, введено множество элементов интерактивности окружающей среды и всевозможные спецэффекты, среди которых упомянем дымку, водяные брызги и туман. Короче, движок и технологии — все на самом современном уровне. Не беспокойтесь.

AI

Как уже упоминалось, весь модуль AI создан заново, в соответствии с требованиями времени. Ромеро даже предполагает, что перецегиоляет Unreal. К тому же Daikatana поступит в продажу с ботами для death-match, так что и здесь подвоха не должно быть.

Прогноз

Довольно интересные идеи, отличный дизайн, тонкий вкус — вот что следует ожидать от Daikatana. Почти наверняка можно сказать, что игра окажется более чем играбельной — за это говорит практически все. Априорная классика жанра. Дай только Бог, чтобы дата выхода не была перенесена снова...

Инда вопреки озымые

В заключение позволю себе некоторую сводную таблицу, резюмирующую столь долгое словоизлияние по каждой из игр. Таблица эта абсолютно безответственная и ни на что не претендующая. К тому же довольно субъективная. Словом, вот она.

В лес ходили недавно
проснувшиеся от зимней спячки
Александр Ланда и его
приятель **Shambler**



Культура	Оригинальность	Вкус и цвет	Оправданность ожидания	Когда созреет
Half-Life.....	9	10	10	середина апреля
SiN.....	7	9	7	май
Requiem.....	10	8	9	май-июнь
Daikatana.....	8	9	8	май

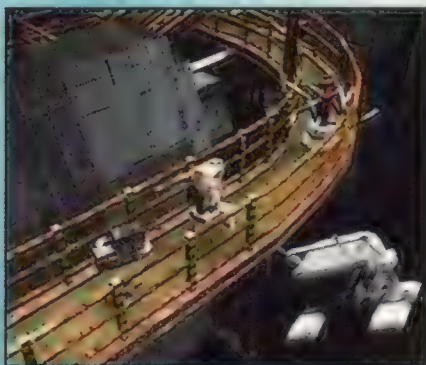
Dead Unity

Жанр 3D action—adventure
Издатель THQ
Разработчик Aramat Productions
Дата выхода Второй квартал 1998 года
 Windows 95

Разработчики обещают многое, стараясь при этом не рассказывать ничего особо важного. Наверное, опасаются, как бы всякие разные злостные конкуренты не перехватили взлетающих ими гениальных идей. Как следствие, совершенно нереально понять, каким образом Dead Unity относится к жанру adventure. Видимо, по определению.

Один против компьютера

Приходя в игровую вселенную Dead Unity, вы становитесь кибернетически-модифицированным человеком, намеревающимся уничтожить компьютерную сердцевину глобальной механической системы неизвестного (на сегодняшний день) назначения. Вам присваивается имя — Works. Человеческая основа подразумевает наличие у играющего интеллекта (впрочем, было бы странно, случись наоборот), а внесенные киборговые изменения означают необходимые для выживания бронированность и открытую архитектуру корпуса. По-



следняя же позволяет вам навешивать на себя где-то так с сотню различных видов оружия и приборов, обеспечивающих дополнительные способности (например, передвижение через кислоту или лаву).

Вам противостоят два типа противников. К числу первых относятся трехметровые роботы, именуемые не иначе как Fleshies; таковых будет на-

считываться порядка тридцати разновидностей. К числу вторых принадлежит компьютерная сердцевина, с которой вы вроде как и боритесь. Не исключено, что в Dead Unity использованы идеи Descent, где во время прохождения уровня вы сражаетесь с роботами, а в конце разбираетесь с гигантским генератором, метаящим в вас грози снарядов.

Предполагается, что Dead Unity будет радовать вас некими сюжетными перебивками в виде роликов, как оно было в Jedi Knight. Предполагается, что при этом игра сможет вас на-



пугать не хуже, чем добротный фильм ужасов. Ужасы в action? До сих пор подобное было уделом чисто приключенческих игр. Интересно. Но как-то уж больно подозрительно... кошмарные-ужасные роботы — это настораживает...

Четыреста. Или больше.

Dead Unity не является 3D action в чистом виде. Иными словами, здесь вам не грозят возможность передвижения в любом направлении и пресловутые шесть степеней свободы. Действие происходит на фоне пререндеренных бэкграундов, как это было, скажем, в Perfect Weapon. Оно, конечно, в чем-то и неприятно — сразу же проглядывает хитрое рыло простенькой аркады, сдобренной упоминутыми ранее роликами-мультяшками. С другой стороны, разработчики ут-

верждают, что это приведет к большей детализированности графики и вообще позволит их художникам-дизайнерам проявить себя во всю красоту своих нетленных творческих способностей. В подтверждение этого обещаются еще и двухсотпятидесятиэтажные небоскребы (любопытно, ведь если всего бэкграундов будет 400, то ведь тогда два небоскреба по 250 этажей — это уже вроде как 500 бэкграундов... странно как-то...), построенный внутри скалы завод по производству роботов и прочее такое грандиозное. Обещается также и то, что



окружающая среда будет интерактивной, и интерактивность ее будет проявляться в разбиваемых окнах, пробиваемых пулями стенах, а также в равномерно сменяющих друг друга дне и ночи. И конечно же, подобное богатство игровой графики без 3D акселератора хоть и обходится, но с трудом, и в лице своих разработчиков вам этот 3D акселератор настоятельно рекомендует и советует.

Что еще можно добавить, дабы окончательно дорисовать ужасную и прекрасную картину игровой вселенной Dead Unity? Ах, ну как же, совсем позабыл... Там вроде как несколько различных концовок будет. Каким образом разработчики умудряются сделать больше двух концовок в игре жанра action (где по умолчанию всегда было два варианта: сумел — не сумел, выжил — не выжил) — малопонятно.

Вот, собственно, и все. Можно еще вспомнить, что Dead Unity появится как на PC, так и на PlayStation. Еще можно вспомнить, что THQ пока что не издали почти что ничего стоящего, а Aramat Productions если где и пользуются популярностью, то это не на компьютерно-игровом рынке. А можно об этом и не вспоминать...

Иван Самойлов

Ed Hunter

Жанр 3D action
Издатель Synthetic Dimensions
Разработчик Synthetic Dimensions
Дата выхода Февраль 1998 года
 Windows 95

Каждый из вас, наверное, хоть раз в жизни да видел проходящих по улице ребят-металлистов, на груди у которых красовался бы жуткий монстр с окровавленными конечностями и взъерошенной мочалкой вместо волос. Если это так, то скорее всего вы уже представляете себе, кто такой Эдди — фирменный монстр группы Iron Maiden. Данный образчик heavy-metal искусства также присутствует на обложках всех альбомов группы, не говоря уж об оформлении концертных площадок.

Эй, а причем здесь, спросите вы, компьютерная игра?! Поясню, Ed Hunter — новый 3D action от Synthetic Dimensions, призванный воплотить нелегкую жизнь металлюги Эдди в реальную оболочку, дав вам возможность самому побыть в его шкуре!

Каждой эпохе — свое оружие

На данный момент информации об Ed Hunter просочилось очень мало, несмотря на то, что игра почти готова — релиз назначен на февраль этого года. Известно только, что вам предстоит бродить по запутанным уровням, смоделированным в строгом соответствии с обложкой каждого альбома. То есть вы увидите мир Древнего Египта, как он изображен в Powerslave, познаете радость

убийства из Killers, очутитесь в далеком будущем Somewhere in Time... По прохождении каждого эпизода Эдди будет менять свой внешний вид соответственно месту действия и, что довольно-таки логично, будут меняться его возможности. Например, в Powerslave вам будут доступны только различные магические заклинания, в то время как в Somewhere in Time — сверхмощные лазеры и ионные пушки.

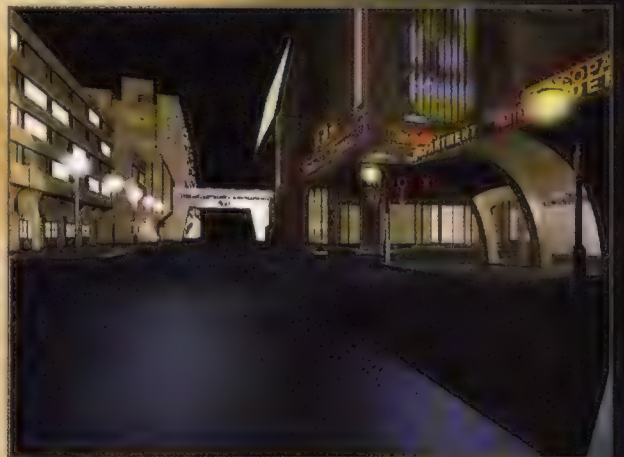
Сея смерть под визг гитар

По обещаниям разработчиков, в Ed Hunter будут использоваться 16-битные палитры цветов, но пока не ясен вопрос с 3D акселераторами. Судя по скринам — без них тут не обойтись, так как в игре явно присутствуют real-time lightning и прочие подобные навороты мира 3D. Насчет музыкального сопровождения — пока ничего неизвестно, но, я думаю, можно с большой долей вероятности предположить, чьи саундтреки окажутся включены в игру.

* * *

Напоследок можно сказать, что релиз Ed Hunter произойдет в преддверии выхода книги об Iron Maiden, а также очередного мирового турне, которое должно стартовать весной этого года. Все это очень сильно смахивает на коммерциализацию Iron Maiden, когда главной становится не сама музыка, а то, сколько вещей с фирменным лейблом было продано. От всей души надеюсь, что это не так...

Тимур Хайдапов



Gunmetal

Жанр 3D action
Издатель Mad Genius Software
Разработчик Mad Genius Software
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95



“Ура!!! — игра, которую вы так долго ждали скоро появится в продаже. Gunmetal — это именно то, что вам нужно. Как? Вы о ней ничего не слышали? Ну ничего, ведь узнав все подробности о нашей игре, вы непременно захотите ее приобрести. Ведь Gunmetal — самая ожидаемая игра 1998 года!”

Вот так, оригинально и очень даже скромно, анонсируется этот самый Gunmetal. А все дело в том, что совсем небольшая компания Mad Genius Software, независимый разработчик, планирует вступить на путь самостоятельного издателя и распространителя. Этим и объясняется столь интенсивный напор в продвижении собственного товара. Сейчас, они расписывают бесплатные демо-версии через Интернет и различные CD сборники. Полная версия будет либо зако-

дирована вместе с демо, либо продаваться через онлайн-сайт Mad Genius Software.

Игровая идея, пришедшая в голову Mad Genius Software, наверняка далека от оригинальности. Но в условиях отсутствия покровителя-издателя они вынуждены невероятно громко заявлять ее как совершенно революционную и вообще захватывающую игровое воображение напрочь. Что делать, таковы законы рынка.

**Идея не приходит
одна...
Или приходит?**



А идея такова. Что будет, если породнить, нет, точнее говоря, объединить танк и самолет-истребитель? Правильно, летающий танк. Своеобразный реактивный вертолет. Вам доверяют управление этим восхитительным агрегатом, но внутрь него не пускают — управляем по радио. Называется это безобразие — RPV, то есть дистанционно-управляемая машина.

Дальнейшее развитие идеи таково: взять все самые дина-

мичные аспекты симулятора и добавить их к чистой воде 3D action. Получится нечто вроде Adrenix или G-Police. Вот, вроде, и все.

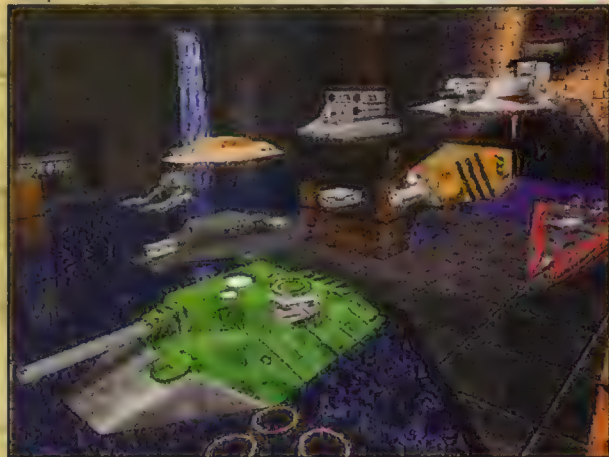
Хорошей игре — хороший сюжет

Извольте. Необозримо далекое будущее. К всеобщей власти пришли суперкорпорации, почему-то с японскими названиями (влияние G-Police или, возможно, засилье манги?). Корпорации что-то изыскивают, основывают посе-



ления на отдаленных планетах и, конечно, воюют между собой. Кто-то дернул вас записать в ряды Имперской Бронированной Кавалерии корпорации Nataka, где вы и работаете оператором танка. Жизнь казалась безмятежной, танк исправно работал, пока один из контролируемых районов не подвергся нападению. Изначально все указывало на то, что нападавшим было соединение Oracle, то есть вооруженные силы конкурирующей корпорации Argus Industrial. Одновременно атаке подверглись другие компании, причем фактор неожиданности и улучшенное вооружение Oracle

сделали свое дело — Argus Industrial побеждает практически во всех сражениях. Argus развернули полномасштабную войну и выигрывают ее на всех фронтах. Но чуть позже выясняется, что в войсках Argus Industrial, то есть в соединении Oracle, нет живых солдат — только одни компьютеризированные механизмы. А еще позже становится ясно, что Oracle сами пали жертвой компьютерной системы, которую они же обнаружили в развалинах древнего поселения инопланетян. Эта система называлась Keller 359. Придя к власти, она, под именем Argus, уничтожает все фор-



мы биологической жизни. А сами руководители корпорации оказались давно уничтоженными, так что их нельзя ни обвинить, ни как-то уговорить. Восхитительной и блестящей компании Nataka придется сражаться с новым врагом в гордом одиночестве. Таким образом, война компаний оборачивается в войну за выживание всего человечества.

С места в карьер

Боевые действия разворачиваются в самых разнообразных местах: на городских улицах, в подземных шахтах, на заводах и даже среди руин инопланетной цивилизации. Кроме того, на ваш танк будет действовать целый набор "погодных условий" — тут вам и радиа-

ция, и низкая гравитация, и серные реки, и кислотные берега.

Перед каждой миссией вас самым подробным образом инструктируют о том, что от вас ожидается и чего следует ожидать вам. Эти сведения будут крайне полезными для правильной экипировки и комплектации боевой машины. На нее можно навесить разное количество брони или оружия, балансируя между мощностью-безопасностью и скоростью-маневренностью.

Чтобы хоть как-то выделиться, нашим друзьям из Mad Genius Software пришлось поломать голову. Выделиться очень хотелось, ведь руко-



водитель проекта Keith Gillard говорит, что такие игры как Quake и Descent в режиме одиночной игры были полной неудачей. А вот Gunmetal будет выделяться на их фоне совершенно новым игровым действием. Каким? Это пока секрет, и хочется надеяться, что не для самих разработчиков. Строго говоря, информации о Gunmetal не очень-то и много. А авторы, в основном взахлеб, рассказывают о том, как здорово 3D ракета попадает в борт 3D танка и как он потом катится, переворачиваясь по 3D склону, и падает в 3D лаву (слава Богу, наконец-то полное 3D, а то остальные игры, видимо, как-то до этого не дотянули...надо же...). А об остальном — молчок. Тишина и покой.

Как бы то ни было, тебе, читатель, не стоит ни на секунду забывать, что Gunmetal — "следующее поколение в эволюции трехмерных игр. Gunmetal захватывает игрока и поднимает игровой процесс на невиданную доселе высоту. Игра отличается увлекательностью, какой ранее не было нигде." Не забывайте эти слова Безумных Гениев (т.е. Mad Genius), авось они окажутся правы.

Из реальных же фактов, пожалуй, стоит выделить возможность всячески переделывать свой танк под текущую задачу, что уже одобрено Heavy Gear, и режим hot seat как необычный для этого жанра вариант multiplayer.

**Александр Ланда,
Александр Сидоровский**

Как плохо быть одному, или почему не следует верить незнакомцам

(для самых маленьких читателей)

На далекой-далекой планете Наб жил мальчик Стенли. У Стенли не было ни отца, ни матери, и был он совершенно один-одинешенек. Единственное существо, которое приветствовало Стенли каждое утро, было Небо. "Привет, Небо," — здоровался вежливый Стенли. Но небо молчало.

И Стенли отправлялся гулять по бесконечным полям, пустым городам и огромным лесам планеты. Он завтракал огуречными сэндвичами, в изобилии произраставшими на всех деревьях планеты Наб, и думал: "Ведь должен же быть хоть кто-нибудь, с кем можно поделиться этими великолепными огуречными сэндвичами". И добавлял про себя с необычной для маленького мальчика решительностью: "Я должен обыскать все поля и города, пока не найду его". И так бродил он, бродил, но все безрезультатно. И каждую ночь, засыпая в одиночестве, Стенли прощался со своим единственным другом: "Спокойной ночи, Небо," — говорил он. Но небо не отвечало.

На следующий день Стенли отправлялся во все новые и новые места. Он побывал в Темном Лесу, в Долине Разнообразных Деревьев и на Равнине Пустоты, но так никого и не встретил.

Однажды ночью Стенли увидел полную луну. "Привет, Луна," — обратился Стенли к ней, — "давай с тобой дружить." Но луна почему-то молчала. После этого Стенли забрался в Пустыню Скуки и навесстил Холмы, Обросшие Колючками. Но никого там не встретил. Он был очень огорчен.

И как-то раз ночью Стенли увидел падающую звезду. "Привет, Звезда," — начал Стенли, но не успел договорить — звезда уже пролетела. "Как бы мне хотелось подружиться хоть с кем-нибудь," — подумал Стенли. Он был очень печален.

А на следующий день Стенли отпра-

вился к Пурпурному Морю. Это было чудесное море, переливающееся всеми оттенками пурпурного цвета, волны которого так красиво накатывались на берег. Стенли долго любовался белыми барашками волн, а затем произнес: "Привет, Море. Меня зовут Стенли. Давай с тобой дружить."

"Привет, Стенли," — неожиданно раздался голос. "Ты — море?" — спросил удивленный Стенли. "Нет!" — рассмеялся голос. Голос звучал очень дружелюбно. "Я — Лейтенант Брукс, Особый Имперский Пехотный корпус Натаки." Стенли обернулся и увидел Лейтенанта Брукса. Это был очень большой человек с квадратной челюстью, одетый в восхитительную зеленую форму, украшенную сияющими медалями.

"А что это — корпус?" — спросил Стенли. "Особый Имперский Пехотный корпус Натаки предназначен для помощи людям в получении того, что они могут получить от Натаки. У Натаки есть много прекрасных и полезных вещей, но иногда людям приходится разъяснить, что эти вещи им необходимы и что Натака может им помочь."

"Наверное, тогда Натака поможет и мне. Я так одинок и у меня совсем нет друзей. Вы можете мне найти моих маму и папу?" — спросил Стенли.

"Сомневаюсь, Стенли. Но я могу стать твоим лучшим другом, если ты захочешь," — сказал Лейтенант Брукс.

"Ух-ты, здорово!" — обрадовался Стенли. "Пойдемте есть огуречные сэндвичи, Лейтенант Брукс."

И они пошли вдвоем есть огуречные сэндвичи.

* * *

Данный рассказ обнаруживается на сайте Mad Genius, в районе обитания информации по Gunmetal. Приятный рассказец. Видимо, единственное хорошее, что следует ожидать от этого грядущего супершедевра жанра action.

Рассказ аккуратно и старательно перевел
Александр Ланда



Panzer Commander

Жанр Танковый симулятор
Издатель Mindscape
Разработчик SSI
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

Рынок боевых симуляторов прочно занят разнородными самолетами и вертолетами. Иногда в него попадают космические корабли или подводные лодки. А вот с танками — беда. Редко-редко на утыканное после бомбометания воронками и усеянное дгорающими обломками истребителей поле брани выезжает лязгающая гусеницами неповоротливая, покрытая броней пушка. Оно и понятно — ведь свободы перемещения у игрока-танкиста гораздо меньше, боевые приемы — однообразней: скрыться за складками местности да неожиданно развернуться. Плюс к тому, оказывается, что управлять виртуальным танком гораздо сложнее — мало кто из игроков

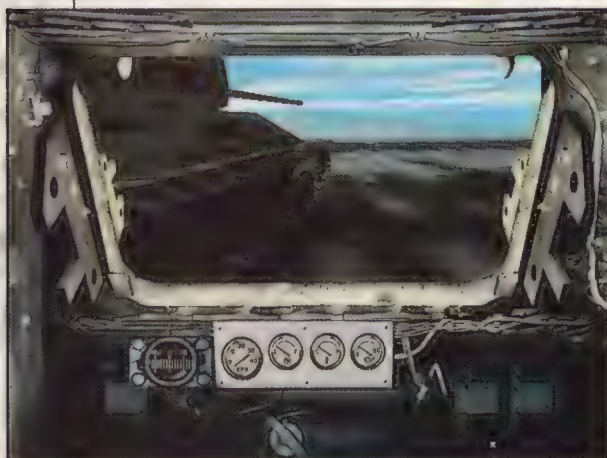
умеет, например, так синхронно управлять гусеницами и башней, чтобы танк выписывал петли и при этом сохранял прицел. Кроме общего порыва ведущих разработчиков к симулированию M1A, никто за бронетехнику не берется.

Однако наступило время появления новинок, и вот SSI анонсирует Panzer Commander. В этой игре вы переноситесь во времена Второй Мировой войны и можете выступать как на стороне вермахта, так и на стороне союзников, в том числе и советских. SSI традиционно уделяет много внимания исторической достоверности, вспомните хотя бы номера дивизий в Panzer General — тактико-технические характеристики и внешний вид танков полностью соответствуют историческим аналогам. Традиционно по миссиям и кампаниям можно будет получить подробную историческую справку.

Графика Panzer Commander обещает быть достаточно неплохой. Рендеринг местности, наложение текстур и расчет освещенности происходит в реальном времени. При нанесении повреждения какому-либо объекту, не важно танку или участку местности, меняются текстуры объекта в зависимости от величины ущерба. Собственно местность несет элементы рельефа — складки, холмы, овраги, озера и так далее, куда можно по разным причинам заехать. Кроме того, предусмотрено отображение природных и не очень эффектов, затрудняющих обзор, таких как туман, дыма и чад от разрывов или горящих

зданий. Но не местностью гордятся разработчики, а интерактивным реалистичным окружением — деревья шелестят на ветру, а здания можно взорвать или разрушить корпусом танка. Физика мира также продумана — скорость танка меняется от типа и наклона местности, предусмотрена отдача от выстрелов и просчет радиусов поражения и степени повреждений в зависимости от используемого оружия.

Что касается игровой схемы Panzer Commander, то здесь можно сказать следующее. Используется традиционное дерево миссий, объединенных в единую кампанию, действие которой развивается в самых разных местах — от Северной Африки до России. Обещается, что в последних миссиях надо будет управлять уже не только собственным танком, но и подразделением в це-



лом, с возможностью переключения на любой танк подразделения.

Наблюдать за окружающим можно будет с любого из мест экипажа — водитель, командир в башне, оружейный стрелок или пулеметчик. Не забыты и камеры внешнего обзора, дающих вид на поле боя спереди, сзади и сверху. Кроме собственно танковый боев в игре ожидаются и другие сюрпризы — минные поля, артиллерийские обстрелы и воздушные налеты, а также атаки пехотинцев. Последнее весьма занятно.

Panzer Commander обещает быть достаточно реалистичным и исторически достоверным танковым симулятором. А если вспомнить, что как раз Вторая Мировая война была тем полигоном, в котором теория танковой войны проходила проверку практикой, то сестя за рычаги Panzer Commander будет особо любопытно.

Петр Скулачев

Lode Runner 2

Жанр Логическая аркада
Издатель GT Interactive
Разработчик Presage Software
Дата выхода Сентябрь 1998 года
 Windows 95

Lode Runner — сколько воспоминаний и добрых улыбок может вызвать у бывалых геймеров одно только упоминание этой игры! Когда-то, в далекие 80-тые, весь играющий мир резался и рубился в нее, порой даже забывая про

огромные перемены произошли в стиле и самом оформлении игры! Прежде всего хочется отметить появление хоть какого-то сюжета, поскольку в Lode Runner 2 совершенно точно будут присутствовать видеовставки между уровнями. Также — можно рассматривать это как дань современности — в игре появилась возможность выбора между мужским и женским персонажами. Ни в коем случае нельзя забывать и про графику — она стала 16-битной, а вместо жалких четырехцветных лабиринтов перед вашим взором предстанут сложные трехмерные модели уровней, наполненные самыми последними достижениями игровой мысли, а именно — полупрозрачными текстурами, точеч-



■ Так выглядел Lode Runner в прошлом...

еду или сон. Несмотря на полное отсутствие завязки или сюжета — единственной целью этого незамысловатого четырехцветного творения было провести человечка через лабиринт, избегая встреч с плохими человечками и попутно собирая сокровища, — Lode Runner пользовался бешеной популярностью. С точки зрения сегодняшнего дня кажется — что в этой игре могло быть столь необычного или привлекательного? Но в те годы Lode Runner обладал каким-то особым очарованием, заставлявшим немедленно садиться за игру и неотрываясь провести за ней несколько часов подряд.

Компания Presage Software, видимо, учитывая новомодное "возвращение к корням", царящее в индустрии компьютерных игр, объявила о работе над проектом Lode Runner 2, призванным отметить пятидесятилетие со времени создания своего великого прародителя.

Суть оригинального Lode Runner осталась в неприкосновенности. Вам по-прежнему предстоит бегать по огромным уровням, одновременно карабкаясь по лестницам, собирая маленькие ящички с сокровищами и убегая от преследующих вас противников. Но какие

новые источники света, пространственными искажениями и всякое прочее. "Представьте себе, как выглядит Diablo... изометрический вид на поле боя и спрайтовые модели персонажей... вот что мы сделали," — говорит Скотт Маттеус (Scott Matthews), продюсер проекта. — "Если, конечно, не считать того, что мы добавили третье измерение для возможности передвигаться в шести направлениях... просто представьте, как выглядит недостроенное тридцатизэтажное здание."

Для того, чтобы сделать игру более захватывающей, разработчики ввели в нее около 60 различных новых элементов, среди которых будут бомбы, лазерные бластеры, закрывающиеся на ключ двери и всевозможные погодные факторы, типа дождя или тумана. Также не забыты и power-up'ы для вашего персонажа — нечто загадочное, скрывающееся под названием "cloak of mad monk", а также способность к временной трансформации.

Однако половина всех этих новшеств осталась бы неиспользованной, если бы вам пришлось иметь дело только с компьютерными противниками — как ни крути, а качественный AI в играх сейчас редкость. Именно для этого

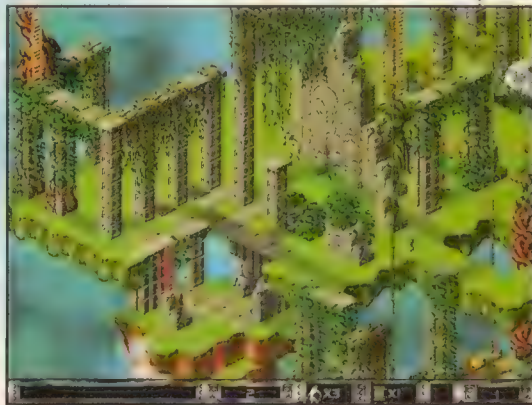
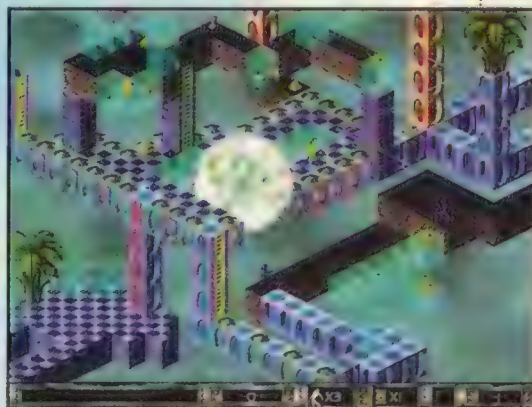


в Lode Runner 2 будет введен режим multiplayer, позволяющий играть по локальной сети или через Интернет.

Но и словно бы всего этого недостаточно, Presage Software еще обещает снабдить каждую копию игры бесплатным редактором, с помощью которого вы сможете изменить на собственный вкус любую головоломку в игре или создать новый уровень.

Ну что ж, вроде и все, и осталось только назвать дату выхода сего ремейка — приблизительно сентябрь этого года. Впрочем, вполне вероятно, что игра все-таки задержится в разработке, и увидим мы с вами сие творение еще очень нескоро. А хотелось бы, откровенно говоря, очень бы хотелось...

Тимур Хайдапов

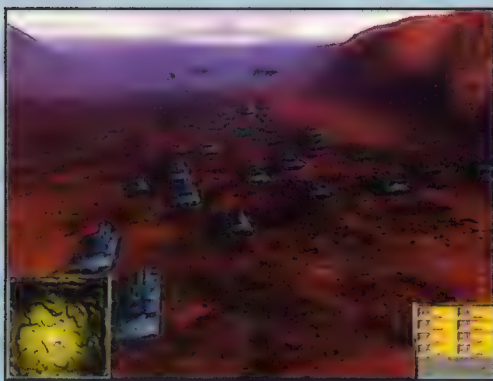


Genesis

Aperian 7

Жанр Action/Strategy
Издатель не объявлен
Разработчик Novastorm
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95

2419 год. Землей управляют огромные корпорации, поделившие основные сферы влияния. Голод, болезни, медленное вымирание цивилизации. Имен-

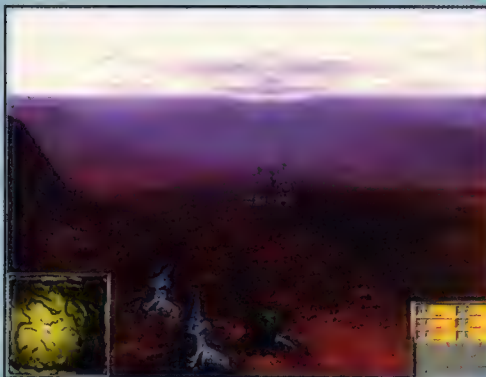


но это и заставляет человечество бороться космические просторы в поисках новых, пригодных для обитания миров. Вы выступаете в роли Энрика Хейс, командира боевого подразделения корпорации Крэйвен. Вашим новым заданием является исследование и определение пригодности для колонизации седьмой планеты в системе Эперриан, и это задание должно стать очередным шагом в столь успешно движущейся карьере.

Поступил отчет об информации, полученной с исследовательского зонда, пропавшего при неизвестных обстоятельствах на седьмой планете системы Эперриан. Электронная система искусственного интеллекта зонда классифицировала эту планету как пригодную для

колонизации. После передачи информации контакт с зондом был бесследно утерян. Но перед предполагаемой гибелью зонд, который к этому времени уже достаточно низко опустился над поверхностью планеты, передал сообщение об обнаружении следов разумной жизни. Мы не одиноки во вселенной...

...Энрика Хейс нервно ерзала в кресле. Она уже дважды перечитала содержимое странного файла, который некий доброжелатель, пожелавший остаться неизвестным, оставил для нее в системе электронной почты еще утром. Содержимое письма явно свидетельствовало об обитаемости недавно открытой планеты. Энрику терзали сомнения, она, как женщина, обладающая большими навыками, опытом и достигшая приличных высот в карьере, понимала всю серьезность происходящего. Обнаружение пригодной для обитания планеты, внезапное исчезновение зонда, сведения об обитаемости Эперриан 7, и теперь это



письмо, подтверждающее всю эту информацию. Соединив вместе звенья обрывавшейся загадочной цепочки событий, Энрика пришла к выводу, что медлить больше нельзя. Слишком высока цена в развернувшейся глобальной космической игре... Сосредоточившись и поправив упавшую прядь волос, она вызвала по каналу срочной связи президента корпорации Крэйвен...

Такова завязка Genesis: Aperian 7. И далее нас с вами ожидает набор миссий и целый комплекс мероприятий, ко-

торые Энрика обязана успешно выполнить. Но на этот раз на карту будет поставлена не только ее карьера.

На гребне волны

Относительно молодая компания Novastorm была основана в 1996 году со скромной целью в будущем стать крупнейшим европейским разработчиком игр. На данный момент коллектив команды состоит всего из десяти человек, но в ближайшее время, планируется серьезное расширение компании. Сейчас Novastorm занимается разработкой своей первой игры под названием Genesis: Aperian 7.

Genesis: Aperian 7 предлагает довольно популярное сегодня сочетание стратегии в реальном времени и action. Вы командуете отрядами различных видов техники, причем как наземной, так и воздушной. Или же непосредственно управляете одним из юнитов. В стратегическом аспекте разработчики обещают обилие всевозможных тактических маневров, всесторонне учитывающих влияние ландшафта. Например, вы смо-



жете обойти противника за горным хребтом и неожиданно прямо со скал обрушить на него свое мобильное подразделение. Раненую пехоту можно будет подбирать транспортом и доставлять в полевую госпиталь. Также планируется наличие командиров взводов, которых по ходу игры можно будет тренировать и обучать, развивая их experience points.

Сладко стелят

Как и принято, разработчики очень оптимистичны и щедро раздают обещания. По их мнению, оригинальный 3D движок, построенный на Open GL, произведет революцию на рынке игровых технологий. Тут и многоцветные источники освещения, и детализированный ландшафт, и "невероятно высокий AI". Как и принято, мы великодушно подождем до выхода игры, да и посмотрим сами.

Nuno

OutWars

Жанр Action/Strategy
Издатель Microsoft
Разработчик SingleTrac
Дата выхода Весна-лето 1998 года
 Windows 95



Люди издавна стремились в космос. Их влекли неведомые дали. А еще они хотели встретить братьев по разуму. И вот как-то раз команда исследователей обнаружилась скелеты неких тварей, которые не были представителями земной фауны. Члены команды, не имевшие до того дел с чужими формами жизни, считали, что скелет — это груды костей, остающаяся после гибели организма и разложения мягких тканей. Но мнение землян оказалось ошибочным — а "кости" оказались очень даже живыми. Кроме того, их настроение было вовсе не дружелюбным. Скорее наоборот. А может, им просто хотелось кушать.

Как бы то ни было, а в скором времени твари принялись разрушать базы землян на близлежащих планетах. Спасаться ужалось лишь нескольким счастливицам. Они и рассказали человечеству об ужасных существах, прозванных "скелетами" за свою редкостную костлявость.

Земные ученые, немного поразмыслив в своих земных лабораториях, пришли к выводу, что "скелеты" — это инсектоиды, пришельцы из созвездия Гидры. Существа, не приемлющие иных форм жизни, кроме своей, и беспощадно уничтожающие любую биомассу. Над человечеством нависла вполне и даже очень глобальная угроза.



Разумеется, человечество надобно выручать. Была срочно сформирована команда спасителей — космических командос. Понятное дело, им и поручили уничтожить гидрианцев. Насовсем. И как итог всему сказанному, OutWars — это явный 3D action с жиденькими элементами стратегии.

Вы командуете отрядом бойцов, облаченных в суперсовременные боевые скафандры. На вооружении у них состоят автоматические винтовки, гранаты, ракеты. Кроме того, скафандры снабжены реактивными ранцами, которые дают возможность передвигаться и в вертикальной плоскости. Играете вы за командира взвода; вид на происходящие события осуществляется либо от первого, либо от третьего лица. Цель мы уже определили — тотальное уничтожение гигантских инсектоидов. Ваши коллеги по отряду воюют самостоятельно, их действиями управляет AI.

Вся стратегия сводится к возможности выбрать численность отряда, но не более семи человек, и распределить между бойцами имеющееся снаряжение. И снова в бой. К слову, на всю игру дается ограниченное количество командос. Если все они погибнут, то вам придется выполнять миссии одному, что является практически нереальным.

OutWars состоит из последовательных миссий. Сражаться вам предстоит на разных планетах — везде, где обитают гидрианцы. Соответственно, ожидаются и разнообразные ландшафты — тропические леса, каньоны, туннели, глубокие кратеры. И ландшафт, и персонажи будут трехмерными и полигональными — впрочем, это уже неписанный стандарт 3D action.

В целом, создается впечатление, что OutWars будет представлять собой некий аналог Incubation в реальном времени или тот же Starship Troopers. За тем исключением, что вашему непосредственному управлению доступен только один боец — командир. А кроме того, почти все, что вы прочли выше про миссии и сюжет, особого значения не имеет, так как игра ориентируется прежде всего на multiplayer. И на этом разговор про OutWars можно заканчивать.

Олег Полянский aka Doctor



Descent

Free Space — The Great War

Жанр Космический симулятор
Издатель Interplay
Разработчик Volition Incorporated
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

В "Навигаторе" №8 мы уже сообщали о довольно интересном для игроков событии, а именно — о разделении команды Parallax на два самостоятельных коллектива. И каждый из них ведет работы над играми серии Descent. Если гово-

рить точнее, то Outrage Entertainment занимается непосредственным продолжением под соответствующим названием Descent III. Вы в роли того же персонажа продолжаете борьбу с роботами в окружении различных промышленных объектов — горнодобывающих шахт, перерабатывающих заводов и так далее.

Но главное не это, а то, что третья серия будет построена на совершенно новом движке, про который ходят слухи, что это "нечто супер". К сожалению, игра появится только к концу сего года, а посему ничего, кроме никому не нужных предположений, мы сообщить про нее не можем. Дабы вы могли составить себе некоторое впечатление о настоящем третьем Descent, мы приводим несколько скриншотов — это все та "информация", которой мы можем похвастаться на сегодня, если исключить до сужие размышления разработчиков и массу роящихся вокруг проекта слухов.

Зато вторая игра, Descent: Free Space — The Great War, разрабатываемая Volition Incorporated, появится в самое ближайшее время. О ней мы и поговорим.

Хрупкий альянс

Descent: Free Space принадлежит к довольно дефицитному жанру космических симуляторов с хорошим сюжетом и отменной графикой. Сюжет у игры такой. Вот уже пятнадцать лет, как челове-

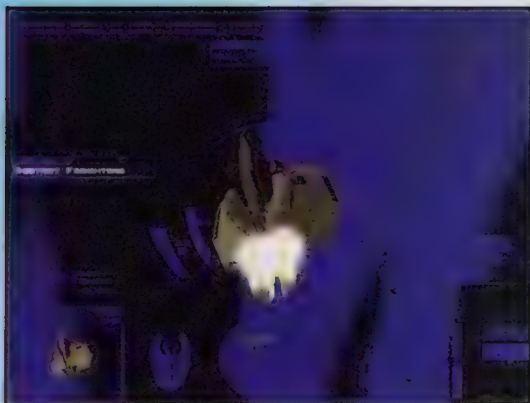
чество ведет жестокую интерпланетную войну с расой, величающей себя Vasudan. И война, надо сказать, идет не совсем удачно для людей. Инопланетяне берут и численностью, и, что более важно, техниче-



ским оснащением. Их корабли несут лучшее оружие и несравненно лучше защищены. Теряя одну колонию за другой, люди вынуждены отступать. И неизвестно, чем бы все это могло закончиться, если бы не появление на сцене третьей силы. Таинственная раса Shivan внезапно вмешивается в конфликт, уничтожая без разбора корабли обеих враждующих сторон. Как обычно, вы вступаете в игровое действие зеленым пилотом, и как обычно, вам предстоит карьера крупного военачальника и спасителя вселенной.

Разработчики уделяют пристальное внимание однопользовательской игре. Аналогично Wing Commander I-III (но не Prophecy), сюжетная линия Descent: Free Space непосредственно зависит от ваших успехов или неудач. Нелинейное развитие не только приводит к различным видеороликам, но и к изменению политической обстановки в игре в целом. Ваши недавние союзники, например, могут разорвать союз и выступить против землян. Каждый раз в случае новой игры можно своими действиями выбирать различный сюжет: количественно будет около тридцати миссий, но из-за нелинейности прохождения истинное число заданий окажется раза в два-три больше.





Более того, в течении миссии вы не привязаны к четкому маршруту или указаниям. Задания можно выполнять любыми способами, можно даже возвращаться на базу за боеприпасами или для ремонта, после чего продолжать полет. Всего, кстати, на ваш выбор будет предоставлено 20 типов истребителей: от легких одноместных до тяжелых, где трудности управления с вами делит второй AI пилот или стрелок. А в космосе предстоит встретиться и с истребителями противника, и с транспортниками, и с огромными линейными кораблями — типа Midway в WCP. И еще одна немаловажная деталь. По мере прохождения Descent: Free Space, вы получаете воинские звания, а вместе с ними не только доступ к новому вооружению, но и возможность самостоятельно планировать выполнение миссий. Это подразумевает формирование боевых групп, определение их численного состава, а также того, на каких машинах им предстоит лететь.

И техническое оформление

Конечно, потеснить WCP, абсолютного лидера жанра, можно только располагая соответствующей технологией. Очевидно, что у Volition она есть. Движок для Descent: Free Space абсолютно оригинален и не имеет с Descent ничего общего. Движок активно использует MMX команды и поддерживает интерфейсы Glide или Direct3D. А еще он будет рад AGP шине — некоторые текстуры настолько велики, что такое решение для них будет оптимальным. Скриншоты активно подтверждают самые радужные прогнозы — модели истребителей просто великолепны, текстуры стильные и красивые, а добавьте к этому все прелести 3D акселераторов, и вы получите если не WCP-killer, то очень серьезного конкурента.

Не следует забывать и про от-

сутствие у Wing Commander возможности multiplayer. Descent: Free Space содержит всевозможные опции — это и совместная компания до 16-ти человек, и командные игры — dm или вариации CTF. Доступны сражения по локальным сетям или через Интернет по системе клиент-сервер. И конечно, игра комплектуется редактором миссий, которым пользовались сами разработчики — сегодня это почти обязательное требование.

...А ведь правда. У Descent: Free Space есть практически все, чтобы не только потеснить с трона абсолютного лидера — Wing Commander, но и обойти его по всем статьям. Почти наверняка произойдет именно так. Даже не нужно говорить что-нибудь типа "подо-

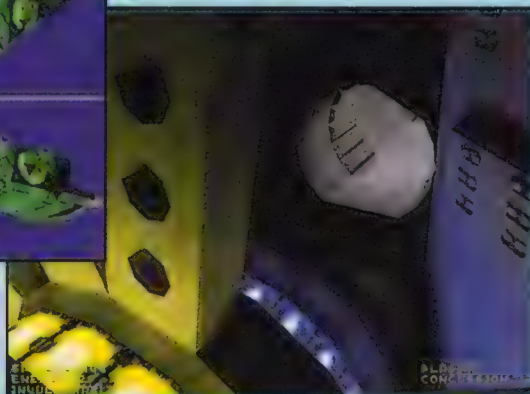
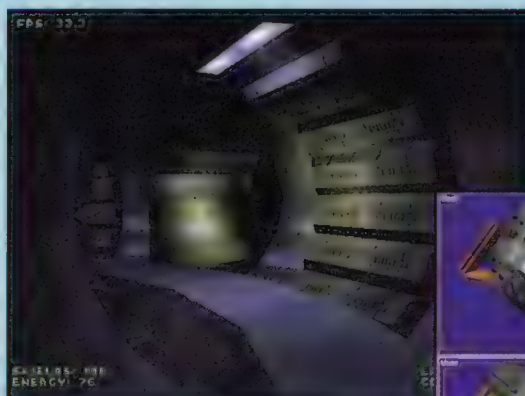
ждем-увидим". Скриншоты говорят сами за себя. История тоже вроде хороша. Игра практически обречена на успех, тем более, что прочие проекты типа The 10th Planet что-то задерживаются. Уж скорее бы Descent: Free Space появился в продаже. Скорее...

Александр Ланда



Descent III

(Outrage Entertainment / Interplay)



Shadowman

Жанр 3D action + adventure
Издатель Acclaim
Разработчик Iguana
Дата выхода Второй квартал 1998 года
 Windows 95

Мы живем в небывало интересное время, когда любая удачная идея, получившая коммерческий успех и признание публики, немедленно подхватывается и беспар-

безусловно, столь смелые заявления нельзя просто так оставлять без внимания и всестороннего подробного ознакомления. К ним и перейдем.

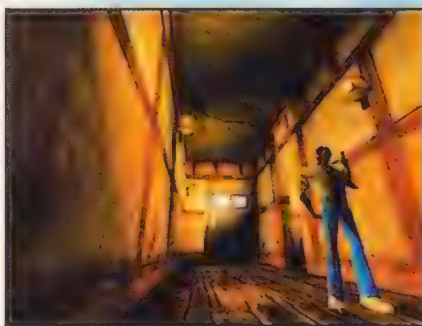


донно тиражируется или копируется. Процедура эта длится до тех пор, пока набившие оскомину бесконечные клоны не лопаются как мыльные пузыри.

Подобное происходит и в жанре 3D adventure. И это заставляет быть более разборчивым в отсевании интересных разработок от девяностопятипроцентного вторсырья. На этот раз на предстоит рассмотреть Shadowman, анонсированный известным издателем Acclaim как "новый шаг в развитии adventure". Того самого жанра, в котором безраздельно правит юная особа Лара К.

Мир двух измерений

По традиции разработчиков из Iguana, сюжет Shadowman основывается на комиксах, но адресованных более взрослой и зрелой аудитории, чем, скажем, тот же Turok. Игровое окружение Shadowman довольно мрачно, его образуют два измерения: мир Жизни и, соответственно, мир Смерти. Первый мир — это наш с вами нормальный мир: голубое небо, зеленый лес, чирикающие птички и прочие приятственные атрибуты безмятежной жизни. К со-



жалению, этот радостный мир уже не доступен большинству обитателей мира Смерти, навсегда ушедших из жизни. Они — жертвы убийств, произошедших в нашем мире, где они ранее и проживали. Теперь они обрели в мире Смерти свое второе существование.

То, что открывается взору несчастного, попавшего в мир Смерти, не представляется и в самых страшных ночных кошмарах. Это и мучающиеся в агонии ужасные



твари, ранее жизнелюбивые люди, а теперь монстры, и реки крови, и стены из кровоточащей плоти, и многое-многое другое. Acclaim не раскрывает пока всех карт, но обещает создать свою версию настоящего Ада. Не меньше.

Профессор-убийца или убийца-профессор?

Вы выступаете в роли Микаэля Лероя, человека, обладающего уникальной особенностью перемещаться между двумя вышеописанными мирами. Помимо этой замечательной способности, на Микаэля возложена миссия очистителя обоих миров от скверны. В нашем мире Жизни скромный профессор колледжа на самом деле является отлично подготовленным охотником за серийными убийцами и прочими маньяками. Но Лерой не оставляет мерзавцев в покое и после их смерти. Он перемещается за ними в противоположный мир, где и уничтожает их окончательно, не оставляя шансов на дальнейшее возрождение. Понятно, что обычное оружие неэффективно в мире Смерти, поэтому там Микаэль обладает особой магией.

Эффекты превыше всего

Iguana анонсирует для Shadowman массу "новых, ранее не имевших место головокружительных эффектов". Совершенно понятно, что основной упор будет сделан на всевозможные визуальные спецэффекты, связанные с применением оружия, магии или их комбинации. Именно это и стало коньком Turok, и разработчики не собираются сходить с проторенной дорожки. В игре используется модная реализация моделей монстров, благодаря которой можно будет отстреливать у них любые части тела и в любой последовательности. Внимательный читатель сам мне подскажет название такой системы. Правильно — иерархическая,



о ней мы говорим, наверное, в каждой второй статье про action. Что делать — веление времени, и ни один разработчик не желает отставать от прогресса.

Iguana старается создать уникальную атмосферу, уделяя чрезвычайное внимание всевозможным мелочам — тут птичка пролетит, там при выстреле гильзы сыпятся. Возможно, это вам кажется несущественным, а вот разработчики придерживаются совершенно иного мнения. В любом случае, в Turok это выглядело довольно

уместно, почему бы не быть и в следующей игре?..

Обещания очередной улады для глаз подкреплены довольно милыми скриншотами. Однако известны случаи, когда для возбуждения ажиотажа вместо всамделишных игровых скринов демонстрировались понаклепанные в графических редакторах картинки. С подобной ситуацией мы уже встречались в Unreal, когда восхищения по поводу удивительной графики рассеялись после прохождения информации об использовании

3D редакторов при создании скриншотов...

В отличие от предыдущей работы — Turok, изначально реализованной для телеприставки и потом портированной на PC, Shadowman изначально рассчитывается для персоналки. Похоже, что Iguana/Acclaim желают стать не только конвертатором, но и видным разработчиком игр для PC.

Nuno

The Emperor's Fury

Жанр 3D action
Издатель распространяется бесплатно
Разработчик JKAT
Дата выхода Весна 1998 года
Windows 95

Вот и появилась информация о первом пользовательском add-on для Dark Forces II: Jedi Knight. Как хорошо известно, такие вещи случаются с Quake сплошь и рядом, но пока никто не анонсировал проекты, связанные с созданием дополнительных уровней, моделей и скриптов для JN. Связано это прежде всего с тем, что все средства для подобной работы еще не вышли из стадии бета-тестов, а проще говоря — они еще очень сырые. Взять хотя бы редактор уровней JED. Его версия 0.3 наверняка недоделана и полна всяческих багов. Поэтому условия, мягко говоря, не способствуют творчеству.

И поэтому тем более интересно, что команда JKAT объявила о полном ходом ведущихся работах над проектом The Emperor's Fury. Это не только сборник новых миссий, но фактически новая игра. Действие ее происходит на планете Хот, на секретной базе Повстанцев. Именно на той, которую активно штурмуют им-

перцы в пятом эпизоде "Звездных Войн". Вы играете за молодого солдата Повстанцев — Данте Кастера. Во время экстренной эвакуации базы к вам случайно попадает информация о том, что один из высокопоставленных офицеров Союза — шпион Империи. И сейчас он направляет войска прямо в ловушку, устроенную имперцами. Данте решает во что бы то ни стало остановить деятельность предателя, пока армия Повстанцев не потерпела окончательное поражение.

Юные энтузиасты из JKAT планируют создать новый набор врагов и монстров, новые модели космической техники и транспорта, абсолютно новое оружие и звуковые эффекты. Конечно же, изменения коснутся и специальных возможностей главного героя — Силы. Пока неизвестно, будут ли в игре присутствовать другие Джедаи, а если будут, то какие, но зато известно, что add-on будет построен на улучшенном движке Mysteries of Sith с воз-



можностью пользоваться любым транспортом, с новыми видеоэффектами и с улучшенным AI противников.

Самое же главное, видимо, то, что The Emperor's Fury будет распространяться через Интернет абсолютно бесплатно. Хорош начин — и хотелось бы со всей искренностью пожелать команде JKAT успеха.

Александр Ланда



Crime Killer

Жанр 3D аркада
Издатель Interplay
Разработчик Pixelogic Limited
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

Crime Killer — очередной проект, разрабатываемый одновременно для PlayStation и PC. Явление это объясняется, как правило,

бескорыстной любовью издателей к большому, но очень красивым зеленым бутылкам производства США. Но об этом позже.

На это раз вас переселяют в мегаполис будущего, где распоясалась преступность, да и мафия тоже дает о себе знать. Вы — полицейский, но не простой, а хороший. То есть верный букве закона. А всякий хороший полицейский, патрулирующий улицы города на своем летающем чудо-мотоцикле, обязан всячески помогать населению и совершать хорошие поступки — переводить бабушек через дорогу, кормить бездомных собачек, стрелять в бандитов и так далее. Словом, вы должны блюсти покой мирных граждан. А вот граждане, неблагодарные, не всегда бывают рады сотрудничеству с полицией. Скажем, ес-

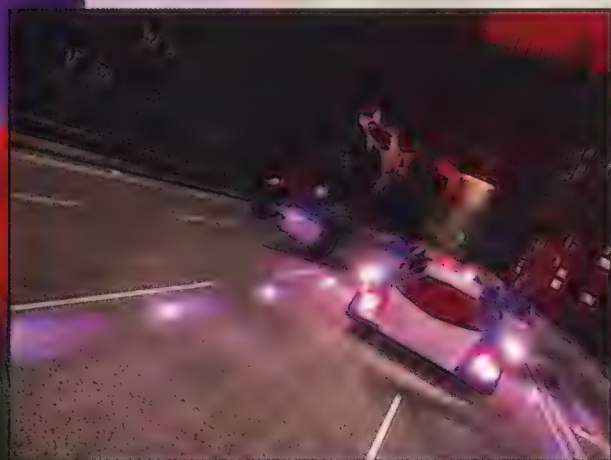
ли вы не уступаете дорогу водителю грузовика, то последний может начать стрельбу по вашей доброй спине или попросту вомнет эту добрую спину в асфальт. Такие, видите, нравы будущего.

Разработчики обещают двадцать невероятных захватывающих миссий — от простого патруля до погони за торговцами людьми. Много оружия. Динамичные поединки с преступниками. И, самое главное, специально для нас разработчики не поленятся и сделают трехмерное окружение! Потрясающе.

Одним словом, спасибо, что игра будет на PC. Мы ее невероятно ждали. Кстати, вы купили 3D карту? Если нет, то забудьте о Crime Killer как о кошмарном сне.

Возвращаясь к вышеподнятой теме, надо сказать, что игры типа Crime Killer ориентированы в первую голову на приставочников, так как другие жанры на PlayStation почти не проживают. А вот ценность подобных аркад для владельцев PC, при невероятном богатстве игровых жанров и, тем более, аналогичных игр, весьма сомнительна. Но издатели рассчитывают на авось — вдруг это будет хит, тут же выстроится очередь в кассу, тут же появится спрос на PC. Но пока такие номера прошли с невероятно малым количеством игр — Tomb Raider, G-Police и наверняка Forsaken. А Crime Killer — вариация на тему G-Police, и можно почти точно сказать, что довольно бледная и минимально привлекательная.

Александр Ланда



Shadow Warrior

The Last Warrior

Жанр 3D action
Издатель GT Interactive
Разработчик Inferno Interactive
Дата выхода Второй квартал 1998 года
 DOS

Если вы помните, то Shadow Warrior появился с невероятным опозданием, да к тому же был построен на совершенно устаревшем к тому времени движке Build. Надо думать, что вследствие этого игра не получила большого признания широких игровых масс. Хотя и вызвала некоторый интерес у части поклонников дюкинистского направления. Скорее всего, именно для них предназначен разрабатываемый командой Inferno Interactive add-on под названием Shadow Warrior: The Last Warrior.

Что забавно, большинство фирм, выпустивших свои игры на движке Build, уже перешли на более совершенные технологии. В частности, Monolith делают Blood 2 уже на собственном Direct Engine, а Xatrix и 3D Realms вообще повернулись в сторону Quake. Отсюда следует, что проект The Last Warrior и вправду станет последним солдатом (warrior), отстаивающим честь движка Build. Но довольно о грустном. Погляди, что

же конкретно планируется в данной разработке.

А планируется в ней очередная встреча с тем же весьма колоритным персонажем — татуированным Ло Вангом. Разработчики перерисовали все старое оружие, в частности меч, Узи, spike bomb и railgun, и добавили новое, например, огнемет и двустволку. Переработке подверглись и другие приятные мелочи. Скажем, сжимаемое рукой Ванга сердце монстра выглядит теперь, ес-

ли можно так выразиться, более привлекательно.

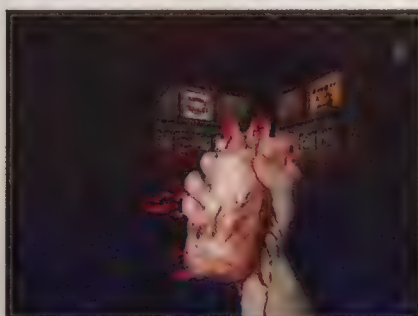
Про монстров можно говорить с меньшей уверенностью, но те, что запечатлены на скринах, не отличаются особой экстравагантностью. Они неизменно следуют традициям Shadow Warrior. Зато исчезнет так любимая многими девушка с арбалетом в руках. Наверное разработчики решили, что это не слишком этично — расстреливать представительницу слабого пола с двух рук. Но хорошо-нехорошо, а ее заменит невзрачный китаец в соломенной шляпе, также вооруженный арбалетом. Зовут его Katzu. Будут ли новые боссы? Разумеется. Как будут выглядеть? Пока неизвестно.

Хочется надеяться, что разработчики оставят возможность воспользоваться подручными средствами передвижения. Прокачаться по реке на моторной лодке, попутно расстреливая монстров, или переехать их бульдозером — в этом была своеобразная изюминка игры.

Точное число новых уровней пока назвать сложно — разработчики еще сами не знают, сколько сумеют навалять. Но работа над ними идет полным ходом, так что не исключено, что навалят много.

Очень вероятно, что будет включена столь многострадальная поддержка 3Dfx, которая поможет сделать The Last Warrior довольно привлекательным даже сегодня. Это, пожалуй, единственное обстоятельство, которое может заинтересовать публику. А горячие поклонники будут рады в любом случае.

Алекс Подгорецкий



One Must Fall 2

Жанр 3D файтинг
Издатель Epic MegaGames
Разработчик Diversions Entertainment
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95

Наверняка многие еще помнят некогда довольно популярный файтинг One Must Fall 2097, выпущенный под эгидой Epic MegaGames и отгремевший на отечественном рынке несколько лет назад. С тех пор многие ее фанаты ждали продолжения, которое по заявлениям авторов было уже почти готово, но все откладывалось и откладывалось на неопределенное время (как показывает практика с Unreal, подобные задержки для Epic свойственны). В конце концов поползли слухи о том, что лидер проекта покинул Epic и что One Must Fall 2 уже, вероятно, никогда не увидит свет... Слезы, траур, венки.

Но вот недавно компания Diversions Entertainment, официально состоящая всего из одного человека — Роба Элама (Rob Elam), бывшего лидера проекта OMF 2097 у Epic, объявила о возобновившейся работе над долгожданным сиквелом.

Отсутствие сюжета

One Must Fall 2 — это футуристический роботофайтинг, где вы должны управлять выбранным вами роботом, сражаясь врукопашную с другими роботами. В ходе схватки вы можете применять различные захваты и захваты, "магические" приемы/суперприемы (впрочем, здесь применение всевозможных штук типа молний и огненных шаров объясняется наличием у роботов соответствующего оружия) и прочее подобное, заставляющее противника дымиться и сыпать гайками. В отличие от первой части, в OMF 2 не будет никакого сюжета, поэтому вопросы типа "кто я такой?", "почему я должен драться с ними?" или "как я сюда попал?" окажутся в данном случае неуместными. (но зато какой простор для фантазии, ведь так?)

Видимо, единственный работник Diversions Роб Элам посчитал, что если еще придумывать и предысторию, а особенно делать вступительный мультфильм, то выход игры оттянется на бесконечно долгое время.

Технологическая начинка

Что будет представлять собой One Must Fall 2 в плане технологии? В первую очередь надо отметить, что игра должна стать абсолютно трехмерной, не в при-

мер своему плоскому родоначальнику. Роб пока держит в секрете практически всю информацию, мотивируя это тем, что большинство вещей в OMF 2 так неординарны, что ему не хотелось бы раньше времени оповещать об этом потенциальных конкурентов. Однако при этом он сообщил, что работа в основном фокусировалась на анимации персонажей — были применены такие перспективные технологии, как сглаживание поверхностей, иерархическая система анимации и т.д. Действие игры отныне будет происходить на относительно просторных площадках, и чтобы неприятные эффекты масштабирования никак себя не проявляли. Роб ввел в движок OMF2 несколько различных версий сегментов для различных дистанций. Иными словами, при резком увеличении объекта вы не увидите расплывшихся на нем пикселей, так как при приближении происходит автоматическая замена поверхности на другую, более детальную. Аналогичный, но только идущий в обратную сторону процесс будет происходить в случае удаления от объекта.

Также в OMF2 будет организована поддержка сетевой и интернетовской игры для четырех или восьми человек, поскольку Роб Элам "слышал, что возможно в будущем режим multiplayer будет пользоваться популярностью :)".

Трехмерность требует жертв

А теперь переходим к самой неприятной вещи для тех, кто еще не удосужился приобрести для своего компьютера 3D акселератор. Верно. В One Must Fall 2 программного ускорения не будет в принципе! Весь груз геометрических расчетов должен лечь на плечи OpenGL-совместимого акселератора, к которым относятся 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Obsidian и т.д. Возможно, будет осуществлена поддержка майкрософтовского стандарта Direct3D, но все же основной упор делается на OpenGL-совместимость. По словам того же Элама, использование акселераторов должно существенно облегчить работу над последующими за выходом игры патчами и дополнениями, поскольку вся видеoinформация будет храниться в легкодоступных DLL-файлах. Кстати, о доступности — игра обладает открытой архитектурой, позволяющей народным умельцам творить собственные опусы на базе OMF2. Может даже случиться и такое, что выйдет специальный редактор для этого дела.

В заключение осталось сказать, что если все вышеперечисленные подробности будут достойно реализованы, то вполне возможно, что One Must Fall 2 станет своего рода стандартом качества для последующих за ним файтингов. Если же нет, что более вероятно, так как силы одного человека все-таки ограничены, то мы получим еще одну игру среднего уровня, не претендующую на общественное признание.

Тимур Хайдапов



Rapid Fire

Жанр Аркада
Издатель не объявлен
Разработчик Human Machine Interfaces, Inc.
Дата выхода Весна 1998 года
 DOS, Windows 95

Человек, пришедший домой после тяжелого трудового дня, обычно имеет три желания: дать отдохновение кипящему мозгу, дать безопасный для окружающих выход распирающей энергии и порадовать органы чувств каким-нибудь ярким впечатлением. Любая сфера индустрии развлечений услужливо предлагает свой способ удовлетворения таких желаний — в кино, например, это боевики, ну а компьютерные игры радуют предельно немудреными скроллинговыми аркадами. Судьба таких игр примерно одинакова — подобно эпидемии, они за короткое время расселяются по огромному количеству компьютеров, затем, примерно в течение месяца, кажется, что все вокруг играют в эту игру, а потом, как по мановению волшебной палочки, «хит сезона» исчезает в небытие, уступив место следующему. Итак, представляем очередного претендента на хитовость — аркаду Rapid Fire.

Сюжет игры прост и тривиален — ваш космический корабль носится по плоскому игровому полю-лабиринту, расстреливая на своем пути все, что движется или не нравится игроку. По ходу этого увлекательного действия вооружение и защита корабля растет: 2 стандартных

оружия + 9 различных upgrade, однако увеличивается и злобность ваших противников. Однако, соответствуя классической схеме, Rapid Fire содержит и ряд интересных особенностей.

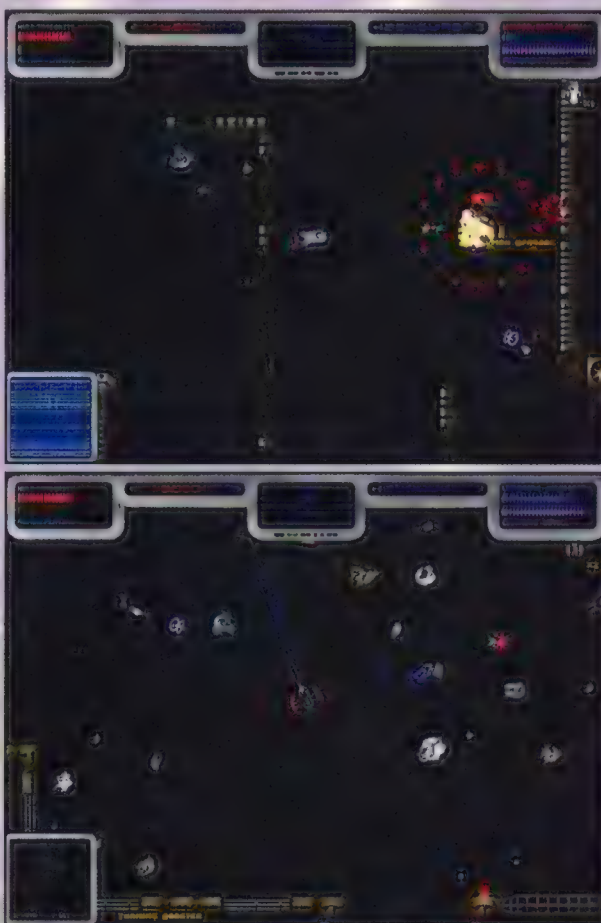
Это, прежде всего, небывало модный сегодня механизм поддержки коллективной игры. Поддерживается до 16 игроков одновременно, причем каждый из них может выбрать свой тип корабля со своими особенностями. Кроме того, предусмотрена возможность чата между игроками, причем как текстовыми сообщениями, так и голосовой и даже видеосвязью. Естественно, Rapid Fire поддерживает всевозможные типы соединений — от нуль-модема до TCP/IP.

Вторая важная особенность — редактор уровней, позволяющей создавать новые лабиринты, размещать в них противников и дополнительное оружие для игроков и так далее.

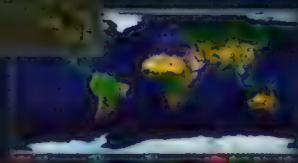
Третий момент — необычная для подобных игр физика мира: предусмотрены осколки от разрушенных объектов, гравитационные взаимодействия и отдача от выстрелов.

Графика Rapid Fire сделана на привычном для аркад уровне, хотя и со вкусом, что крайне немаловажно для игр подобного рода. Более 200 мегабайт занимают высококачественные видеоролики, повествующие между уровнями перипетии нелегкой судьбы игрока. Музыкальное сопровождение, записанное цифровым образом, носит контекстный характер, то есть автоматически подбирается под динамику происходящих на экране событий. Словом, если вы хотите отдохнуть от мозгового труда, то Rapid Fire вполне сможет помочь вам в этом.

Петр Скулачев



ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ



Мировые войны, диктаторские режимы, экологические катастрофы, коррупция – все мы знаем, каким может стать для нас двухтысячный год. Если Вы сомневаетесь в этом, можете попробовать создать что-то иное и попытаться управлять на протяжении пятисот лет.

Новая игровая технология даст вам огромные возможности, а изометрическая карта мира позволит более наглядно представить картину мира. Игра насыщена трехмерными персонажами, анимированными новостями и забавными видеофрагментами, иллюстрирующими происходящие события.

Судьба мира в ваших руках!

АМБЕР
КОМПАНИЯ

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "АМБЕР"
Москва, Перовский проезд 35, тел/факс 273-85-87, E-Mail: ambert@dol.ru

CRYO
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

на основе альфа-версии

EarthSiege III

StarSiege

Жанр Робосимулятор
Издатель Sierra
Разработчик Dynamix
Дата выхода Третий квартал 1998 года
 Windows 95

Соревнование между тройкой ведущих разработчиков робосимуляторов выходит на новый этап. Первыми уже выступили

но емкого заявления следовало, что MW III, мягко говоря, сильно задерживается. Совершенно логично было бы ожидать проявления признаков жизни от третьего игрока на роборынке — от Dynamix, заявивших продолжение своей серии EarthSiege как нечто совершенно революционное. "Меньше слов, больше дела", — видимо, решили в Dynamix, опубликовав на днях альфа-версию StarSiege. Для анонсированной на сентябрь-октябрь игры это весьма интересный ход, и хотя альфа предназначена исключительно для multiplayer, это намного лучше, чем разглядывание скриншотов и чтение анонсов.

Коварство и любовь



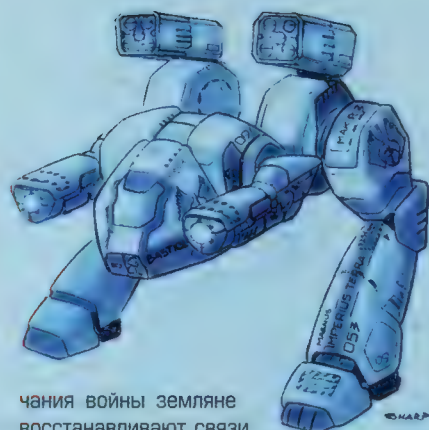
Activision, чей проект Heavy Gear созрел еще осенью прошлого года. Игра, конечно, получилась хорошая, однако достойной альтернативой MechWarrior она не стала: и сюжет не столь глубок, и модный ныне блок multiplayer практически недоделан. Видимо, осознав этот печальный факт, Activision решили в марте сего года переиздать все игры старой серии MechWarrior 2 с целью восстановить пошатнувшуюся репутацию.

Второй свое слово сказала FASA, поведав трогательную историю о смене движка, а заодно и всей команды разработчиков для MechWarrior III. Из этого краткого,



Начать, конечно же, следует с сюжета. У Dynamix было достаточно времени, чтобы подготовиться самым основательным образом. Сюжет валялся с размахом всей командой, временами даже привлекая к работе профессиональных писателей-романистов. На данный момент предыстория достигла воистину колоссальных размеров и может быть издана отдельной книгой. Понятно, что разработчики не поделились всеми подробностями, но вкратце основные события таковы.

StarSiege начинается практически там, где закончилась EarthSiege II. После окон-



чания войны земляне восстанавливают связи с разрозненными колониями в Солнечной системе. Чтобы укрепить свое влияние, Император решает перенести свой разум в тело машины. Став практически бессмертным, он пытается объединить и подчинить ресурсодобывающие колонии, усиливая бывшую мощь Земли. С этой целью копаются новые и новые армии, что, конечно, требует все больше и больше ресурсов. Между тем наиболее смелые колонисты Марса догадались, что, снабжая императора ресурсами, они своими руками копают себе могилу: сколотив мощные вооруженные силы, Земля непременно попытается установить полную власть над колонией. И Марс решает выступить за свою независимость. В ответ туда отправляются Имперские Рыцари — воинская элита землян, задача которых — "уговорить" колонистов не шалить. И тут в разгар гражданской войны хитрые Кибриды, все это время отсиживавшиеся на Плутоне, приняли решение снова напасть на практически незащищенную Землю. Полная блокада и штурм сразу же изолировали всю планету. Дело пахнет керосином, ведь Рыцари остались на Марсе. Именно в этот драматический момент и начинается собственно игра.

Федот, да не тот

Игра-то, может быть, и начинается, но... Есть тут одна маленькая закладка. Дело в том, что EarthSiege III изначально задумывалась как multiplayer в первую очередь. Как бы это парадоксально ни звучало, но разработчики в первую очередь ориентируются на многопользовательские баталии, причем даже не на совместное (cooperative) выполнение миссий, а на его противоположность. Во главу угла ставится deathmatch и командные игры типа CTF.

Как в свое время все real-time стратегии стремились обогнать Command&Conquer, так сейчас практически все action норовят затмить QuakeWorld. Вы только представьте: собственный игровой сервис с десятками серверов. Специальные deathmatch арены. Скины, с помощью которых можно быстро сменить внешний вид своего робота или обозначить униформу клана. Система клиент-сервер, позволяющая входить и выходить из сражения любому количеству игроков в любое время. И, наконец, Gamespy, "простукивающий"

сервера на предмет оптимальных условий коннекта и наличия там желаемых оппонентов. Dynamix говорят, что им безумно понравилась идея QuakeWorld и что StarSiege призвана стать полным его аналогом в жанре робосимуляторов и конкурентом в целом.

Подлить масла в огонь должно невероятное разнообразие оружия и средств передвижения. Следовательно, по замыслу разработчиков, кланы будут формироваться не по абстрактным принципам, а по вполне реальным отличиям: Кибриды против имперцев, имперцы против марсиан, пулеметы против ракетных установок и так далее.

Так что игра начинается, но как бы не совсем та, которую все ожидают с таким нетерпением, хотя это мнение и может быть несколько скоропалительным. Хочется, тем не менее, надеяться, что до начала осени головы разработчиков посетят более правильные мысли. "Игра, прежде всего, обязана быть игрой, и ей вовсе не должен быть необходим multiplayer," — слова Джона Ро-мера. Вот так.

Завхозы просят огня

Конечно, повышенное внимание к multiplayer ни в коем случае не означает, что однопользовательская игра будет лишь для формальности или тренировки, как было в X-Wing vs. Tie Fighter. Отнюдь нет. EarthSiege III: StarSiege содержит полноценную кампанию из сорока миссий. Как и в предыдущих сериях, вы становитесь командиром подразделения роботов (Herc), в обязанности которого входит распределение материально-технических ресурсов воинской части и, конечно, ведение боевых миссий. В условиях широкомасштабных боев хозяйственные мероприятия по покупке-монтажу роботов и вооружения приобретают необычайно важное значение. И наоборот — чем лучше вы воюете, тем лучшие модели становятся доступны для использования. Всего, к слову, заявлено 50-60 видов оружия и около 40 разновидностей роботов, танков и авиатехники.

По обещаниям разработчиков, сражения разворачиваются не только на открытых пространствах, но и в многоэтажных зданиях и ангарах. Кроме того, сюжет забросит вас и ваших роботов на самые различные планеты Солнечной системы. Dynamix говорят о Марсе, Плутоне, Меркурии, их спутниках и астероидах. Для каждого небесного тела моделируются соответствующая гравитация и сила притяжения. Где-то роботы легко двигаются, почти порхают, но при этом несправедливы привычные законы баллистики. А где-то все наоборот.

Конечно, хороший сюжет должен быть подкреплен видеороликами или FMV. Dynamix категорически отказались от кино-видео съемок с живыми актерами. И от генерации таковых на мощных графических

платформах тоже пришлось отречься. Все ролики сделаны на том же движке, что и сама игра. Причина этого более чем прозаична — финансовые обстоятельства. Точнее, разработчики желают спустить побольше денег на работу над симулятором, а не на видео или мультики. Надеюсь, что им виднее.

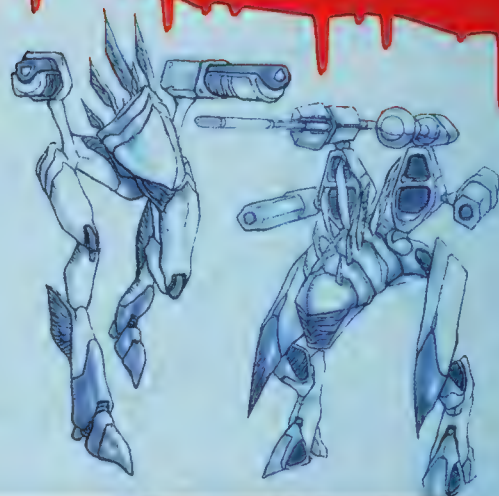
Было так...

Поклонникам робосимуляторов прекрасно известно, что, как и в случае с Heavy Gear, боевые машины в EarthSiege имеют совершенно определенное название — Негс. Мы же сделаем допущение, величая их для удобства просто роботами. В рассматриваемой альфа-версии была возможность выбора по одному роботу из состава армий Империи, повстанцев или Кибридов. Общая идея игры — коренное различие жизни и быта всех участвующих в конфликте сторон (более подробно об этом см. "Навигатор" №4). Это выражено буквально во всем: от механизма снабжения воинских частей и до диаметрально противоположной концепции боевой техники. В соответствии с этим, разница между тремя машинами противоборствующих сторон очень даже существенна. Emancipator повстанцев

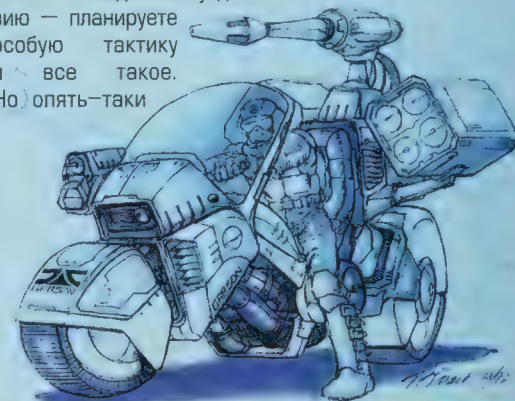


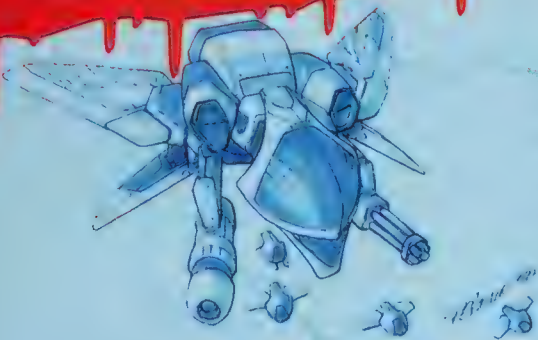
был переделан из погрузочного робота — это тяжелая и неповоротливая машина, основным достоинством которой является прочность корпуса и щитов, а вооружение оставляет желать лучшего. Патрульный робот землян Basilisk отлично вооружен, неплохо бронирован и обладает достаточной маневренностью. Goat, робот Кибридов, самый легкий и быстрый, а заодно и наиболее легковооруженный среди трех рассматриваемых машин. Пожалуй, самой отличительной его особенностью является внешний вид конструкции, хотя руководство утверждает, что профиль Goat — прекрасная маскировка. На словах все выглядело прекрасно, пора было переходить к делу.

Альфа-версия EarthSiege III позволяет играть исключительно через Интернет (TCP/IP). Все выглядело примерно так. Из записной книжки, аналогичной Quake 2,



вы выбираете IP адрес или название мастер-сервера. На момент альфы существовал только один хост компании Dynamix. Учтя коннект, игра предложила список серверов, число игроков и пинг с каждым из них. Выбрав тот, который покажется вам более симпатичным, вы немедленно попадаете в самое пекло сражения — на огромных просторах противников искать не приходится. Почему-то большинство из них оказывается в непосредственной близости от вас (точнее, это игра сбрасывает вас прямо у них перед носом). Несмотря на deathmatch правила, вы фактически сразу подвергаетесь координированной атаке со стороны одновременно двух-трех роботов. Тут явно пахнет сговором. Отдав банде легкий фраз, вы вынуждены заходить в игру заново, respawn не работает. Во второй раз вы, конечно, готовы к немедленному действию — планируете особую тактику и все такое. Но опять-таки





следующий раунд превращается во всеобщую свалку на открытом пространстве. Никто не хитрит и не старается удивить противников нетривиальными боевыми ходами. Беспредельно доминирует привычная беготня по кругу и перестрелка ракетами. Побеждает самый быстрый распределитель щитов или самый ловкий организатор банды. При этом все ездит исключительно в Basilisk, однажды подвернулся Emancipator, а играть за Кибридов, видимо, дураков не нашлось.

Конечно, можно договориться с кем-нибудь драться один на один и ограничить территорию, выбрав сервер типа 2/2. Тогда, вероятно, и покажут во всей красе все находки StarSiege типа баланса невидимости против вооружения, возможности прятаться за зданиями, устраивать засады, обманывать радар/сенсоры и тому подобное. Но пока на хосте

Voodoo 2, работающие в паре. Это обособляется двойным прогоном текстур и двойной коррекцией ошибок. Двухпроходные световые потоки и динамическое освещение должны, по замыслу, порождать невиданные доселе в жанре спецэффекты. В качестве одного из них упоминаются тени. Возможно, это действительно невероятный прорыв, однако с картой Diamond Monster 3D тени роботов выглядят крайне неубедительно и оставляют ощущение недоделанности. Кстати, довольно интересной особенностью EarthSiege III является автонастройка графических опций на основе конфигурации вашего компьютера. Сам факт автоконфигурации, конечно, не новость, а то, что ею сразу определяется пятнадцать параметров — тени, глубина изображения, ли-



DynamiX все воюют исключительно просто, без затей. К чему это я говорю? А к тому, что на данный момент multiplayer игра против хитрых пилотов практически адекватна бою с тупым AI, например, в том же Heavy Gear.

Теневой прорыв

О движке для EarthSiege III ходили легенды. Поговаривали, что это будет новое поколение технологий для симуляторов. Сами разработчики пророчили ему неслыханное будущее. Кроме того, DynamiX уже попробовали некоторые новые приемы в своих последних играх и остались вполне довольны результатами.

На данный момент положение дел таково. Разработчики говорят, что игра ориентирована на мощные 3D ускорители типа

ния горизонта, степень текстурирования и так далее — это оригинально. Хотя отметим, что в альфе автоконфигурация почему-то не использует всех ресурсов компьютера — без особой потери производительности можно было прибавить почти половину опций.

Также сильный акцент делается на снег, дождь и прочие метеорологические казусы. Дождя не было, зато на зимнем уровне шел снег. Снежинки были размером с хороший арбуз — такие вырезают из салфеток под Новый Год и приклеивают затем к окнам. В общем, ничего особо выдающегося по части графики альфа не продемонстрировала: размытые, как положено, текстуры, плюс подозрительно бедные световые эффекты.

Хотя очень эффектно смотрятся язычки пламени, охватывающие горящие постройки. Явное отличие, скажем, от Heavy Gear заключается в ясной, без тумана, линии горизонта, звездном небе ночью и светиле днем. Светило, кстати, дает взаимправдающие блики и затмевает взор, если уставиться прямоком на него. Здорово, конечно, но до WC: Prophecy еще невероятно далеко.

Разглядывать модели роботов особенно было некогда — deathmatch, как никак. Но если судить по отрывочным воспоминаниям, то модели отменны. И выглядят очень хорошо. Особенно интересен элегантный дизайн Goat — рядом с ним Hunter или Grizzly (Heavy Gear) выглядят убогими бульдозерами.

Нерс или Gear?

Если поставить животрепещущий вопрос о привлекательности Нерс или Gear, то уже сейчас можно почти безошибочно предположить полный успех DynamiX. Во-первых, больше реалистичности. Сидя в Нерс, вы видите кабину и прожилки остекления. Торец робота не поворачивается, можно только покрутить своей виртуальной головой, но это не влияет на направление движения робота. Скажем, для того, чтобы выстрелить назад, потребуется остановиться и развернуться. Это, конечно же, снижает динамику сражений, но зато потерять ориентацию гораздо сложнее. Во-вторых, EarthSiege III призвана порадовать обилием бортового оснащения. Это все-

возможные сенсоры — движения, излучения или присутствия. Это активные или пассивные радары, система целеуказания и сопровождения. Это возможность управления щитами — их не только можно перераспределять, но и фокусировать по направлению текущей цели, как в Cyberstorm. Не стоит забывать и про разные варианты маскировки и невидимости. Все это, конечно, выгодно отличает StarSiege от слишком упрощенного Heavy Gear. Тут мы четко определились.

А что касается столь любимых всеми прогнозов на будущее, то серьезным конкурентом для EarthSiege III: StarSiege остается третья часть MechWarrior. Однако как пойдут дела у FASA, сейчас и предположить трудно — тотальная переделка их проекта только началась. Так что до его окончания за StarSiege будет держаться однозначное лидерство, это видно даже из альфа-версии. А там посмотрим.

Александр Ланда



Графика	●●●●●●●●●●
Звук	●●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●●●
Ожидаемый интерес	●●●●●●●●●●

на основе демо-версии

Tyrannizer

Жанр 3D action**Издатель** не объявлен**Разработчик** Viper Byte 3D Game Development**Дата выхода** Лето 1998 года

DOS

Это только нам кажется, что в мире 3D action уже все давным-давно подделено между китами бизнеса. А вот люди со свежим взглядом думают иначе. И они, полные оптимизма, смело берутся за дело. Они сами создают свою технологию, потом на ней сами строят свои игры, а затем, вероятно, они в эти игры сами и будут играть.

Во всяком случае, именно такие размышления посещают голову после подробного ознакомления с плодом годовой деятельности команды Viper Byte. Их первый проект носит название Tyrannizer, и авторы возлагают на него немало надежд.

Предыстория, или сюжет, абсолютно неизвестны ни нам, ни, кажется, самим разработчикам. Однако они заявляют, что Tyrannizer — первая игра, которая сможет оказать реальную конкуренцию Quake. Кроме того, не унимаются Viper Byte, все монстры рождены в редакторе Gme, что делает их прямыми родственниками монстров Quake. Немало заинтриговав, разработчики услужливо подкатили демо-версию.

Запускается дема в DOS, и при загрузке сообщает, что построена игра на немецком движке Asknex 3D образца 1998 года, доселе себя никак не зарекомендовавшем. Что ж, тем более интересно.

То, что продемонстрировала дема, оказалось странной смесью уровня из Blood и "Подземелья Кремля". Средневековый храм с элементами канализационной тематики. Весь ужас заключался в том, что движок игры также находился где-то посередине между вышеназванными играми. Тут и искажение пропорций при попытке поднять/опустить голову (кстати, угол ограничен 45 градусами), и спрайтовые патронташи с аптечками. Кстати, в роли аптечек выступают грибы-мухоморы, и не есть ли это развитие темы "Смуты", или это у авторов такой юмор?

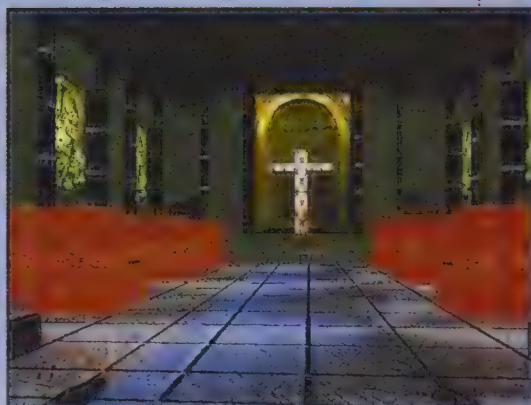
Из оружия был представлен ржавый клинок, пистолет, издававший звуки воз-

душного насоса, и непонятное устройство, именуемое ружьем. Но самое страшное случилось при взгляде на первого монстра. Но страшно было не от того, что человек с бычьей головой мог хоть кого-нибудь напугать. Просто он оказался абсолютно спрайтовым, плоским, как шутки Viper Byte. Ни о какой трехмерности не может быть и речи. Столь же отталкивающе выглядели и странные летающие объекты, типа шипастых многолучевых звезд.



Но, после долгих поисков, некоторые трехмерные объекты вроде как нашлись. Ими оказались: вращающийся вокруг вертикальной оси ключик и конечности персонажа при выполнении им ударов ногой-рукой. Однако, присмотревшись повнимательнее, можно обнаружить, что трехмерные конечности — это плоская битмапная картинка, просто стилизованная под угловатость так, что рука выглядит почти как параллелепипед. А вращение ключа есть обыкновенная анимация, но с большим количеством фаз (опять таки очень напоминает "Смуту").

Одним словом, движок Asknex неведомым образом оказался родным братом движка Build (Duke Nukem 3D, Shadow Warrior и так далее), но с не сравненно худшими показателями скорости вывода графики. И ничем более. Самое скверное то, что в 640x480 Tyrannizer выдавал не более 10 кадров, и это на P-200. К тому же не поддерживаются 3D карты, что сейчас для новой



игры смерти подобно.

Однако занятная особенность в Tyrannizer несомненно есть. Убиваемые монстры издают такой жалобный и такой долгий, предсмертный стон, что хочется пересмотреть заново все моральные ценности. И не играть в action вообще. Принципиально.

Отсюда, как обычно, напрашиваются три предположения. Либо это демо-версия была призвана абсолютно ничего не демонстрировать по какому-то дьявольски хитрому плану Viper Byte. А мы должны сами догадаться, что игра будет выглядеть совершенно по-другому. Либо разработчики открыто смеются и издеваются над нами. Либо весь коллектив Viper Byte сам не в состоянии отличить движок Build от Quake.

Если авторы полностью переделают свой движок и запустят в Tyrannizer 3D объекты, то, возможно, дело пойдет на лад. Но пока они, пусть и самостоятельно,



разработали абсолютную отсталую, 2.5D технологию, и плюс — не очень хорошую игру.

Александр Ланда

Графика ●●●●●
Звук и музыка ●●●●●
Длина ●●●●●
Визуальный интерес ●●●●●

Forsaken

Жанр 3D аркада
Издатель Acclaim
Разработчик Probe Entertainment
Системные требования Pentium 150, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D уск.
 Windows 95

Обычно в подобных играх нас усаживают за рычаги управления каким-нибудь суперистребителем, космическим корабликом или подпрыгивающим вертолетом. А вот компании Probe стукнула в голову оригинальная идея предоставить в распоряжение играющего мотоцикл. Правда, не совсем обычный мотоцикл — а такой, знаете ли, летающий. Впрочем, полеты на таком агрегате, или байке (от англ. bike — мотоцикл) не слишком разнятся с перемещениями на том же вертолете или ковре-самолете, если не смотреть на него от третьего лица.

Но не это главное. Главное то, что по качеству спецэффектов Forsaken является просто-напросто самой лучшей игрой из тех, что появились со вре-

мя — могут убить другие искатели приключений — конкуренция, как никак. Вот, собственно, и весь сюжет. Да, впрочем, не в нем счастье!



Аркадные мотоциклы

Forsaken есть порочный плод одновременной разработки игр для телеприставки и PC, и как результат, из него так и прут всяческие аркадные атрибуты. Во-первых, начисто отсутствует возможность сохраняться. Далее, игрок имеет всего несколько жизней (это у приставочников называется жетонами). Погиб — начинай сначала. Как в большинстве приставочных игр, по уровням-лабиринтам равномерно распределены точки восстановления. Если вы достигли такой точки, то после гибели начнете игру с этого места.

необходимо заметить, что подобная же система действует в Descent).

Демо-версия предоставляет вам на выбор четырех заядлых байкеров с их верными машинами. В данном случае выбор того или иного персонажа влияет на ход игры в целом, и смысл этой альтернативы вполне практический. Ведь каждый мотоцикл различается, так сказать, по тактико-техническим характеристикам, таким как скорость, ускорение, энергозащита, максимальное количество боезапаса и прочее подобное.

Изначально ваш мотоцикл оснащен простенькой плазменной пушкой и несколькими ракетами. Со временем вы отыщете оружие с повышенной скорострельностью и плотностью огня. Потом появится неслабая энергетическая пушка, и так далее — чем ближе к концу игры, тем круче оружие.

Байк окружен особым энергетическим полем, в некоторой степени защищающим его при прямых попаданиях из вражеского оружия. Когда интенсивность поля от чрезмерной активности противника снижается до нуля, мотоцикл становится легкоуязвимым, как улитка без раковины. И как только уровень повреждения самого байка сполз до нуля — hasta la vista, baby, одну жизнь вы уже потратили, теперь ускоренная реанимация на стартовой точке — и вперед, через уже очищенные от вражьего засилья коридоры, к болтающимся в воздухе на месте гибели вооружению и боеприпасам.

Боезапас и энергетическое поле, как обычно, восстанавливаются путем сбора патронташей и щитов, раскиданных по уровню. Расположение таких крайне полезных штучек от раза к разу, понятно, не меняется. Зато есть возможность добывать их самому, потому как практически каждый замученный-расстрелянный-вдребезги-изничтоженный враг оставляет после себя что-нибудь эдакое, весьма полезное в хозяйстве — то ракет подкинет, а то и батарейку, причем подчас в самый критический момент, когда надежда на выживание стремительно снижается.

Интеллект пылесоса

Компьютерные шалуны довольно разнообразны. Все они составляют три группы — летающие, ездящие и полностью стационарные. К первым относятся несколько видов самолетиков, очер-



мен изобретения 3D акселератора. Только и всего.

Сюжет есть!

И его наличие довольно удивительно для аркадной игры. Давным-давно... То есть в далеком будущем ученые что-то сделали не так и своими экспериментами уничтожили практически все население Земли. Оставшиеся в живых проживают на орбитальных колониях, а на Землю периодически спускаются любители легкой наживы. Кто что там найдет, тот это продает, получает денежки, покупает себе новый байк — и снова на Землю, за сокровищами. Беда в том, что сокровища — это различные технические устройства, находящиеся, как правило, под присмотром автоматических систем и роботов охраны. А кроме них, вас запрос-



К счастью, положение вещей при восстановлении не меняется — уничтоженные противники не оживают, открытые двери так и будут открытыми, и так далее. При этом все собранное оружие остается на месте гибели, и ничто не помешает вам подобрать при очередном заходе (и здесь в виде оправдания

таниями напоминающих маленькие ТИЕ истребители понятно откуда. Стреляют они — кто ракетами, кто сгустками плазмы, а кто электрическими разрядами. Вторые — это танчики и ракетницы на гусеницах, а также всякие шагающие турели. И третью группу составляют различные неподвижные пушки, которые в немыслимых количествах извергают весьма подвижные самонаводящиеся снаряды звездчатой формы.

Однако разнообразие монстров замечаете не сразу. Главным образом потому, что все они достаточно мелкие и одноцветные — подавляющее большинство техники окрашено в цвета серой гаммы. Поэтому различия между, допустим, двумя типами летающих кораблей проступают только при их ближайшем рассмотрении. Конечно, их можно отличить и по типу вооружения, но все же так, неужели нельзя было покрасить недругов в более яркие тона?!

А "убить их всех" не так трудно. Главное, чем берут супостаты, так это выскакивание-выпрыгивание-вылетание из самых темных углов с производением интенсивного обстрела. Однако, если будете двигаться осторожно, то все их тактические хитрости немногочисленны, так как AI у них слабоват будет. Пылесосы на гусеницах катаются по заранее намеченным траекториям, и подловить этих педантов совсем не сложно. Летающие же враги не умеют ни отступать, ни устраивать засады. Увидев байк, наивные, неторопливо летят к нему по кратчайшей траектории, изредка меняя высоту полета. И очень удивляются, когда за поворотом напарываются на ваш шквальный огонь. Впрочем, долго удивляться им, конечно же, не приходится...

Уровни Forsaken не слишком запутаны, и часами блуждать по лабиринтам тут не приходится. Архитектура — едва ли не элементарна, с тем же Descent даже и в сравнение не идет.

Зато текстуры смотрятся — более-менее приятно. В том смысле, что они реалистичные. Никаких чрезмерно ярких или ненатуральных цветов. Зато встречаются стены, богато расписанные граффити, со всякими там стильными надписями и цветными кляксами. С другой стороны, разнообразными текстуры тоже вряд ли назовешь. Вот вам уровень: пол — одного цвета, потолок — другого, а стены — третьего. С минимальным числом изменений, если, конечно, не считать полутонов. Попадаются и общепринятые штуки типа лавы или водных бассейнов.

Интерактивность окружения сводится к возможности открывать двери/люки с помощью рычагов. Иногда еще можно пальнуть по какому-нибудь

детонирующему объекту — глядишь, и пролом в стене появится. Впрочем, особой интерактивности от аркады ожидать и не приходится — тут все расписано заранее, куда вам лететь и с кем сражаться, альтернативы не предусмотрены — получается так, что в них нет надобности. Теоретически нет.

Глава последняя, и самая главная

А вот теперь, товарищи, приготовьтесь. Нервных попрошу покинуть поме-



щение, прочим — запастись валидолом. И всем, всем, всем — внимательно прочитать следующий абзац, желательно два раза. Вникнуть, осознать и прочувствовать.

Итак (барабаны — быстрая дробь!), на сегодняшний день по качеству и красоте спецэффектов Forsaken превосходит любую игру, когда-либо су-



ществовавшую на PC. Даже пресловутый Turok тускнеет по сравнению с нею. И даже Quake 2. Понятно, что речь идет только о 3D акселераторе.

В принципе, разработчикам непременно следовало бы сделать требование акселератора обязательным, так как, во-первых, только графикой игра и сильна, а во-вторых, запустив Forsaken без ускорителя, вы немедленно пожелаете стереть его с винчестера. Зрелище отвратительное.

Сразу оговоримся: спецэффекты Forsaken касаются преимущественно вашего взаимодействия с монстрами. То есть выстрелов, взрывов и тому подобного. А вещи типа лавы или воды выглядят достаточно скучно. Однако вернемся к тем вершинам спецэффек-



тов, которые демонстрирует Forsaken. Все это выглядит чертовски здорово, просто супер, невероятно круто — и полупрозрачные дым и ореолы взрывов, и полет ракеты, от пламени которой стены окрашиваются в самые фантастические цвета, и красивейшие сгустки плазмы, пущенные из энергетического оружия, и сами взрывы — яркие, потрясающие, состоящие из множества оттенков. Надо ли говорить, что все эти эффекты в самых разнообразных цветах отражаются на стенах — иногда хочется потратить весь боезапас, чтобы только посмотреть, насладиться феерическим зрелищем полета снарядов. В общем и целом — это надо увидеть. Просто увидеть. Играть уже необязательно, это по желанию.

* * *

Итог будет краток. Forsaken никак не является революцией в жанре, несмотря на все заверения своего издателя, "Acclaim". Аркада — она аркада и есть. Если можно было хотя бы сохраняться! Если б монстры были поумнее! А уровни — по-интерактивнее! Если б... А, чего там!..

Но по графике — это не менее чем произведение искусства. Однозначно, окончательно и бесповоротно. Нельзя исключать, что именно за счет графики Forsaken выбьется в хиты. Собственно, для него это единственный шанс.

Олег Полянский aka Doctor



Графика 10
Звук и музыка 8
Действия 7
Общая оценка 6

на основе демо-версии

Adrenix

Жанр 3D action
Издатель Playmates Interactive Entertainment
Разработчик Digital Dialect
Системные требования Pentium133, 16Mb RAM
Рекомендуется Pentium166, 32Mb RAM, Direct3D карта Windows 95

Тенденция игровой индустрии последнего времени — клонирование. Всего и вся. Вот только почему-то суперхитовый Descent долгое время оставался без внимания разработчиков. Но вот, совсем недавно, начали появляться аналогичные ему игры... Впрочем, первые представители подобной волны особого успеха не добились. На подходе вторая волна, уже опирающаяся не только на игровой процесс, но и на богатые видеоэффекты. Так что — всем испытывающим ностальгию по Descent посвящается.

О добре и зле

Сюжет? Так себе сюжет. Хотя не исключено, что сценарист компании Digital Dialect затратил на его написание целый обеденный перерыв (с 13.00 до 13.30). Вообще, подоплека Adrenix подробно изложена в "Навигаторе" №8, так что мы остановимся лишь на основных ее моментах.

Уже как-то неудобно об этом говорить, но дело снова происходит в далеком будущем. Итак, в этом самом радиоактивном

будущем человечество поразил смертельный вирус, распространяющийся по планете с огромной скоростью. Найденное сотрудниками мегакорпорации Medtech лекарство — Adrenix — на поверку оказалось еще и сильнее наркотиком...

Скотт Гриффин был одним из лучших пилотов огромной корпорации Medtech. Боевых пилотов. Ведь корпорации приходилось содержать маленькую армию для усмирения недовольных, которые почему-то не хотели, чтобы на Adrenix "подсело" все население Земли.

Но однажды невеста Скотта, Мария, работавшая в одном из отделов Medtech, совершенно случайно узнала о новых планах руководителей синдиката по распространению наркотика. А руководители синдиката узнали о том, что Мария узнала об их планах, и приказали ее похитить. Возмущенного было Гриффина решили уничтожить, оформив это дело как "гибель в бою". Однако повстанцы спасли парня, а тот, понятное дело, обратил весь свой гнев против бывших работодателей. И вот теперь единственная цель Скотта — найти свою любимую, попутно причинив как можно больше ущерба корпорации Medtech.

Летучий голландец

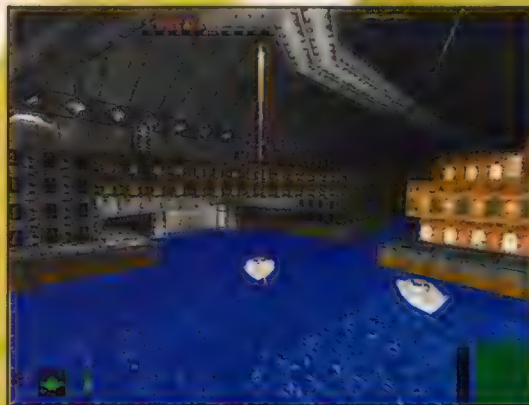
Игра, как уже было сказано, является неким аналогом Descent. В вашем распоряжении — боевой корабль, окруженный защитным силовым полем. Вид из кабины. Приборная доска представлена радаром, который, впрочем, практически не используется; табло, отражающим информацию о повреждениях и состоянии силового поля; индикатором текущего оружия; окном сообщений, в котором появляется информация о происходящих событиях и необходимости того или иного действия; а также несколькими мигающими лампочками — видимо, для пушек реалистичности.

Управлять истребителем довольно просто, особенно если вы обладаете опытом полетов в Descent. Ясно, что в Adrenix присутствуют все шесть степеней свободы и двигаться можно в любом направлении. Вообще же очень рекомендуется пользоваться "мышью" для выбора направления, наводки на цель и ведения огня, а терзать

Я "Як"—истребитель, мотор мой
 звенит, небо — моя обитель
 Но тот, который во мне сидит,
 считает, что он — истребитель
Владимир Высоцкий
 "Як"—истребитель"

клавиатуру исключительно для стрейфа и движения вперед/назад. Подойдет также и джойстик.

Корабль несет на борту достаточно разнообразное вооружение, коего в сумме насчитывается десять видов. Пять из них приходится на ракеты, пять — на пушки. Ракеты имеются как простые, так и самонаводящиеся, разной мощности. Пушки — пулевые и энергетические, различающиеся опять же по мощности и скорострельности. Конечно же, ваш корабль изначально не оснащен полным комплектом оружия — на первых порах придется обойтись простой



пушкой и обычными ракетами, причем последние тоже надо еще отыскать. И только со временем, по мере прохождения игры, вы обзаведетесь прочими пулеметами, патронами к ним и ракетами. А будет это весьма не скоро — Adrenix быстро не проходит.

Не думай о секундах свысока

Он проходит медленно и аккуратно. В Adrenix нет никакого разветвленного сюжета — есть только четкая последовательность миссий. Плюс это или минус — каждый решает для себя сам.

Итак, перед каждой миссией вниманию играющего предлагается развернутый брифинг. В нем четко обрисовывается основное задание и даются рекомендации к прохождению. Созданные авторами задания довольно оригинальны. Они разнообразны и увлекательны и при этом не повторяются. Правда, многие подобные задания встречались и в других играх, но как они обставлены в Adrenix! Банальный пример — уничтожить определенный объект, в данном случае — ядерный завод. Так вот, ход миссии таков: нужно разыскать грузовик корпорации Medtech и следовать строго за ним, так как ворота открываются только перед этим грузовиком. Попутно дезактивируем лазерные заграждения, переключаем к которым находится далеко не на са-



мом видном месте. По мере возможности истребляем противников — благо время на это есть, так как грузовик останавливается в определенных точках и ждет, пока мы его догоним. Оторвавшись от преследующих, добравшись до реактора и активируем его. Далее под огнем ожидающих штурмовиков вылетаем из шахты реактора и очень быстро двигаемся к зданию водохранилища. Там взрываем цистерны. Вырвавшись на свободу потоки жидкости открывают шлюз, через который надо еще быстрее выбраться из водохранилища, чтобы не сгореть в ядерном пламени взрывающегося реактора. И только по успешному достижению выхода миссия считается завершенной.

Практически во всех миссиях, которые завязаны на сопровождении движущихся объектов, да и во многих других, идет отсчет времени. Не успел — перегружайся или начинай сначала. И так несколько раз. Дополнительную сложность представляет также и то, что боеприпасы распределены по уровням с завидной экономией. Попросту говоря, их частенько не хватает. На счету если не каждый патрон — то ракета уж наверняка, и поэтому иногда приходится обшаривать каждый закоулок в поисках связки-другой. А при дефиците времени сей факт добавляет немало острых ощущений. В целом, проходить миссии даже на низшем уровне сложности непросто. Но — интересно.

О фобиях

Архитектура уровней выполнена оригинально и в противовес, скажем, тому же Defiance, страдавшему от занудных коридоров. К счастью, разработчики Adrenix подобной ошибки не допустили. Ландшафт, если можно так выразиться, запоминается просто прекрасно. Не составляет никакой проблемы вернуться к нужной точке или отыскать требуемый объект. С другой стороны, каждый уровень содержит достаточное количество помещений и соединительных ходов, дверей, ловушек и всяких подвижных объектов — створок, работающих механизмов и так далее. Встречаются как узкие подземные коридоры, вызывающие ощущение легкой клаустрофобии, так и гигантские открытые пространства с многоэтажными домами, мостами, дорогами и водоемами, в свою очередь вызывающие легкую агрофобию. И все это в нужной последовательности и в нужном сочетании, почти как в реальной жизни. Единственное, что напоминает о виртуальности уровней, так это железное перекрытие вместо неба над головой (например, в городе).

Авиация, ВМФ и ПВО

Противники, играющие на стороне системного блока компьютера, являются не меньшим козырем Adrenix, чем миссии. Прежде всего радует их грамотное расположение. Хватает как раз, чтобы не пользоваться кодами бессмертия, но и чтоб не пролетать уровни за пять минут, расстреливая мерзавцев на ходу, не останавливаясь.

И главное — Adrenix берет небывалым разнообразием оппозиции. Тут вам и наземные, и водные, и воздушные войска. Наземные — движущиеся ракетные установки и разнообразные турели. Водные — катера, оснащенные лазерными пушками и самонаводящимися ракетами. Воздушные войска наиболее разнообразны: тут вам и небольшие дроны, и истребители, и мощные ракетные штурмовики, и что-то похожее на вертолеты Ка-50 (только без винтов).

Довольно неплох и AI вышеперечисленных монстров. Примеры? Легкие дроны ни секунды не стоят на месте, нарезаая круги около вашего корабля и ведя интенсивный огонь. Ракетные катера попеременно стреляют ракетами и лазерами, опять же не останавливаясь на месте. Но особенно хороши вертолеты Ка-50. Во-первых, увидев ваш корабль, они и не думают нестись сломя голову вам навстречу. Нет, они по-хитрому поджидают за ближайшим поворотом, норовя пустить ракету, как только вы покажете нос. Однако вертолет никогда не пальнет ракетой, если ваш истребитель находится к нему вплотную — ведь взрыв заденет обоих. Так вот, он отступает и опять лупит из ракетницы. Конечно, Ка-50 умеют и наступать, и делают это очень аккуратно. В частности — весьма грамотно ведут преследование.

Как вывод: единственное, что может спасти ваш корабль, так это его более высокая скорость и маневренность по сравнению с врагом и, конечно, достаточное количество боеприпасов из числа тех, чье воздействие помощнее. Впрочем, последнего не наблюдается практически никогда. И поэтому частенько приходится попросту удирать.

Пикселизованный дым

Adrenix — еще одно подтверждение тому, что жить в наше время без 3D акселератора очень серо и скучно. Графику, которую выдает игра без ускорителя, можно назвать приемлемой... с трудом. Все подвижные объекты, конечно, полигональные, но с довольно слабой детализацией. Оформление уровней напоминает Duke Nukem 3D — это и рекламные плакаты с манящими красотками, и бары, и многое подобное. Текстуры довольно яркие и разнообразны. Хотя вряд ли можно сказать, что 256 цветов — это хорошо.

Теперь о спецэффектах. Спецэффекты — наиболее слабая сторона графического движка Adrenix. Ну что это за взрыв, состоящий из нескольких градаций желтого цвета плюс немного белого с коричневым? Конечно, так оно выглядит без 3D карты. Спрашивайте, как это выглядит с 3D картой? Да почти также и выглядит. Вообще Adrenix пользуется ее возможностями очень аккуратно и почти что с опаской. Ну, скорость графики возрастает, ну, текстуры становятся без пикселей. Разноцветного освещения практически нет — точнее, оно есть, но в минимальных количествах, и внимание на нем не акцентируется. В целом графика попросту скучна — похоже на Jedi



Knight, только похуже чуток.

Звук? Так себе, середнячок-с. Все как везде — взрывы, выстрелы, плеск упавших в воду обломков; глухой стук истребителя, царапающего стены. И голос комментатора, сопровождаемый субтитрами в информационном окне. Скрипучий довольно голос, слегка режет слух. Гораздо больше подошел бы приятный женский.

* * *

Уже на уровне демы Adrenix мог бы производить весьма благоприятное впечатление. Продуманные миссии, достойная архитектура уровней, в меру умные противники, обитающие аж в трех стихиях — все это очень здорово. Некоторых не слишком упрямых людей может отпугнуть усложненность миссий — но поверьте, в Adrenix надо попросту «въехать», и после удачного прохождения миссии с n-ной попытки испытать глубокое моральное удовлетворение.

Однако единственный глобальный недостаток — более чем средненькие графические технологии — может напрочь убить все названные плюсы. Поэтому мы не станем прочить Adrenix светлое будущее. Игра, скорее всего, заденет за живое лишь тех игроков, для которых качество графики не является определяющим фактором в вечно вечном вопросе «играть или не играть». Но эта группа, к сожалению, очень немногочисленна...

Олег Полянский aka Doctor

Графика	●●●●●●●●
Звук	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●
Ожидаемый интерес	●●●●●●●●

STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH

Жанр	3D action
Издатель	LucasArts
Разработчик	LucasArts
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM, полная версия JK
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer	аналогично JK Windows 95

Известно, что каждой хорошей игре полагается хороший add-on. Очевидно, компания LucasArts решила дать свою собственную трактовку данной теореме. Сперва выпускается игра. Не то, чтобы супер-хит, а просто игра. Например, X-Wing vs. TIE Fighter. Трудно представить, чтобы хоть кто-нибудь долго заигрывался в нее — при этом режим multiplayer, ясное дело, в расчет не берется. Прошло некоторое время, LA выпускают add-on под названием Balance of Power, и мы получаем прекрасную полноценную singleplayer кампанию с великолеп-

ными миссиями. В феврале месяце наступил черед Dark Forces II: Jedi Knight. Но в этот раз LA пошли еще дальше, выпустив не просто сборник дополнительных уровней, а, фактически, совсем новую игру. Результат получился прямо-таки ошеломляющим: Mysteries of Sith можно совершенно смело назвать второй частью Jedi Knight, не меньше. Посему, далее по тексту величать Mysteries of Sith мы будем именно игрою.

Возвращение Джедая

По устаканившейся традиции, большинство add-on начинаются практически там же, где закончилась основная часть. Знакомство с Jedi Knight: Mysteries of Sith было ознаменовано приятным сюрпризом — у игры абсолютно самостоятельный сюжет. Всего насчитывается четыре эпизода, связанных с общим сюжетом самым непосредственным образом, причем так, что разделять сценарий от игрового действия почти нереально. Отметьте себе это.

Забудьте события DF II как страшный сон. С той поры минуло немало лет. Кайл Катарн стал Светлым Мастером-Джедаем, одним из самых знаменитых рыцарей в Галактике. Он не только сменил свою неизменно чистую сорочку на одеяние Джедая, но и вообще мало чем напоминает привычного олигофреничного уродца из JN. Теперь Кайл, как и полагается настоящему герою, седовласый красавец-мужчина с немного грустным взглядом.

По обычаю, у всякого Мастера должен быть последователь. Кайл в воспитанницы берет Мару Джеда, работавшую ранее на Императора и избравшую затем Светлую сторону. Обучение происходит на одной из секретных баз Повстанческого Союза (ПС), внезапно

подвергшейся атаке Имперцев. Тут, собственно, и начинается первый уровень игры. Вы в роли Кайла должны помочь защитникам базы, отражая атаки имперцев и активируя разнообразные выключатели. После непродолжительной беготни по базе повстанцев, из стен которой, как тараканы, лезут Штурмовики, наш герой отправляется на астероид, с которого и происходило бомбометание. Это уровни со второго по четвертый, и они являются наиболее захватывающими. База имперцев прекрасно защищена, и найти окольные пути порой не так-то и просто. Иногда кажется, что все, тупик — впереди лазерные турели и полный гарнизон охраны, позади лишь скалы. Но после продолжительных поисков взгляд падает на еле приметный разлом в скале. За ним открывается коридор, спуск, подъем, коридор — и вы практически вошли на базу, но уже с черного хода. А там — лепота! Огромные индустриальные установки, вмонтированные в астероид, живут своей жизнью. Заправляются TIE истребители, генераторы что-то генерируют, словом, жизнь кипит. Вам необходимо проникнуть в центр управления орбитальным оружием, развернуть его и уничтожить астероид имперцев. Если не считать экстренной эвакуации после разрушения реактора под аккомпанемент отсчета времени, навевшего воспоминания о Descent, то серьезных трудностей на этом эпизоде почти нет. После уничтожения орбитальных пушек Кайлу открываются сведения о древнем дворце Sith — хранилище Темной Силы. Это по сюжету. А на самих уровнях ничего такого, то есть необычного — вы меня понимаете — обнаружено не было. Это первое различие между сюжетом и игрой. И последнее.

После этого Кайл, потерявший аппетит и покой, отправляется на поиски дворца, а главным героем игры становится Мара.

Облако в Штанах

Наконец-то жанр 3D action разжился нормальной героиней. Педи из Q2 не считаются, так как интересны только в multiplayer, а на мадам Assassin из Hexen II, мягко говоря, от третьего лица лучше не смотреть. Итак, Мара Джеда. Во-первых, несмотря на скромное количество полигонов для ее модели, выглядит Мара очень даже ничего. Главное в ней — ее лицо, крайне симпатичное, хотя и не являющееся образцом женской красоты. Впрочем, это дело вкуса. Самое странное то, что такое внимание к внешнему виду героя совсем нехарактерно для откровенно аляповатых пер-



■ Вот так выглядит Мара — новый кумир любителей 3D action



■ До свидания, A-Wing! Но летишь ты не в космос, а на голову вон того идиота в белом костюме

сонажей JN, пугающих одним своим нелепым видом.

Во-вторых, молодая Джедай одета, как и полагается нормальной любительнице приключений. Согласитесь, ведь кое-кто со своими обнаженными ногами и крайне легкомысленной маечкой выглядел(а) откровенно глупо на фоне заснеженных гор или в ледяной воде. Тем более что оценить оголенные причиндалы могли только медведи, которые... гм... — мы отвлеклись. А главное — у Мары есть свой Световой Меч, липовый такой, красивый. Если засветить его и оставить управление Марой, то она с женским любопытством разглядывает меч, а затем пробует пальчиком лезвие на предмет остроты. Очень занятно, доложу вам. Кроме того, по ходу дела Мара отпускает довольно любопытные фразы, сравнимые, пожалуй, с фольклором Duke Nukem.

В своем первом задании Мара прибывает на Katrasi, где должна проникнуть в замок контрабандиста Хатта. У Повстанцев произошли некие трения с этим торговцем оружия по вопросам сроков поставок, и Маре вменяется упредить неприятность любыми доступными средствами. Далее, в третьем эпизоде, требуется разыскать таинственный артефакт, который злоумышленники умыкнули с борта космического корабля Повстанцев. И здесь действие переносится на борт коррелианского корвета. И, наконец, в четвертом эпизоде Мару, как и Кайла, неумолимо влечет темный дворец Sith, куда она и прибывает самостоятельно разобраться, что же это за Sith такой и с чем его едят. А там начинается такое, что и говорить не хочется — в том смысле, что боюсь раскрыть все прелести и неожиданности последнего эпизода. А их будет немало.

Да пребудет с тобой Сила

Продолжая идею насчет новой игры, следует поведать об игровых особенностях Mysteries of Sith. Первое. Всем игрокам, мыслящим категориями Quake, придется либо переучиваться, либо пользоваться чит-кодами. Почему — объясню чуть позже, а сейчас простой пример. Вы неосторожно упали в глубокую яму. Стены слишком высоки — не перепрыгнуть. Спасет только поспир. А в Mysteries of Sith есть довольно простое решение. И очень даже очевидное.

Итак, особенности. Самой главной из них является повсеместное принудительное использование Силы. Помните, в JN Сила была чем-то вроде атавизма, баловства. Хороший игрок мог удачно пройти игру, ни разу не воспользовавшись учением Джедай. В Mysteries of Sith Силу приходится применять буквально на каждом шагу, вы-

полнить некоторые задания без нее невозможно. Постоянно требуется совершать прыжки на большую высоту или расстояние — тут необходимы Force Jump и Run. Кстати, Кайл, как Мастер, эти Силы получает уже раскрученными почти до предела. А вот остальные требуется развивать по вашему усмотрению. MOS не разделяет силы Тьмы/Света, можно в некотором порядке апгрейдить любую из них.

Кстати, о новых возможностях рыцарей Джедай. Они таковы. Projection — преецирование своего образа. Активируете в опасном месте и убегаєте, враги с упоением расстреливают голограмму. FarSight дает возможность покинуть телесную оболочку и, не сходя с места, исследовать уровень. Аналогично шпионской камере в Malice. Еще есть Sable Throw, но необходима она только на последних уровнях, где только на Силу и можно рассчитывать.

Но тут можно угодить в ловушку. Каждый эпизод предполагает наличие у вас определенной развитой Силы, которую надобно правильно угадать при распределении Звездочек. Скажем, без Projection невообразимо трудно пройти мимо охранных башен, а пройти все же необходимо. Без развитого прыжка вообще невозможно продвинуться по уровням дальше второго — надо уметь высоко прыгать. А без FarSight четвертый эпизод вообще превратится в ад. Так что — будьте аккуратнее с Силой.

То же самое относится к различным вещцам. Без оптического прицела BH-35 нельзя отстрелить системы безопасности или видеокamеры. Без одежды инопланетян Маре никогда не пройти в крепость Хатта. Зато найдя рюкзачок, она превращается (всем знатокам, скин меняется прямо по ходу игры) в тускена, и контрабандисты принимают ее за своего.

Третья особенность MOS — всяческие хитрости и сложности. Есть необратимые действия игрока, после совершения которых дальнейшее завершение уровня невозможно. Например, разрушили вы, ну, скажем, мост, а потом потребуется по этому мосту переправиться. Все — уровень заперт. Рестарт. Первый классический пример из игры — вы вырубаете пять охлаждающих установок для реактора — начинается отсчет до саморазрушения, а выход вы еще не обнаружен. Кстати, времени дается в обрез — надо не только обнару-



■ Прогуливаясь по базам имперцев, можно незначай столкнуться с Tie Interceptor



■ Лицо постаревшего Кайла выражает теперь постоянное удивление

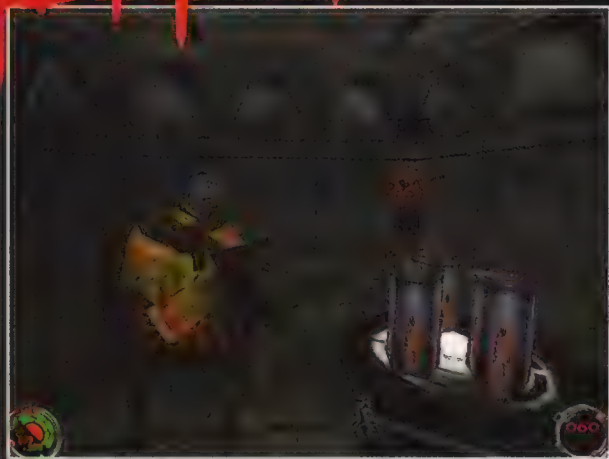


■ Это у меня в глазах двоится или вы действительно чем-то похожи друг на друга?..

жить выходной люк и открыть его, но и пробежать по коридору, а там вызвать глайдер. При идеальном раскладе он вывозит вас буквально за секунду до взрыва (зато какая радость потом!).

Другие трудности заключаются, собственно, в оппозиции. Жмут. Щитов и здоровья разбросано не так много, как хотелось бы. Но это если не заглядывать в секреты. Секреты играют теперь важнейшую роль по причине крайней полезности находящихся там вещей.

Вот и выходит, что MOS — новая иг-



■ Перед Марой все хотят выглядеть с наилучшей стороны. Вот и этот делает вид, что он — мыслитель. Получилось неплохо, прямо как у Родена



■ Electroscope в действии. Вон тот гражданин так и не узнает, что с ним случилось. Удобно.

ра, к тому же очень важная для развития жанра. Ничего подобного по разнообразию действий и интересности заданий сейчас в 3D action просто нет. Можно для сравнения привести Hexen II, но, поверьте, в MOS манипулирование с предметами и Силами только в радость, оно, манипулирование, хоть и первично, но не превращает игру в муторный квест за вещами-заклинаниями.

Все как надо

И об архитектуре уровней. Они по-прежнему кажутся довольно протяженными, но теперь это достигается не за счет длинных коридоров или больших пространств, а за счет огромного количества помещений, соединительных коридорчиков, виадуков, этажей, мостов и так далее. Словом, линейные размеры уровней остались почти такими же, а их запутанность несколько возросла. Тем не менее, заблудиться трудно, хотя и можно, зато какая гордость переполняет вас при завершении этапа — это надо знать! При отсутствии модной нелинейности перемещения, уровни MOS — самые интересные и ненавязчивые одновременно в жанре 3D.

Архитектура усложнилась и макси-

мально приспособлена под использование Сил — Force Jump и Run. Как уже упоминалось, большинство агрегатов на уровнях работают "по-честному". Если прыгнуть в глайдер, он оторвется от земной поверхности или зависнет над пропастью. Или лазерные турели. Никто не мешает вам забраться в них и открыть огонь из главного калибра. Были бы в турели заряды, из нее можно разнести в щепки половину декораций уровня. Это вам не Q2, где требовалось эти турели штурмовать, а самому пострелять из них — никак.

Что до дизайна и текстур, то тут дело немного хуже. Опять же, к первому эпизоду военных баз Империи придаться трудно. И стильно, и красиво. Свет, опять же, разноцветный от терминалов и табло. Силовые поля тут и там. А вот далее — дело совсем плохо. Неаккуратно состыкованные, однообразные текстуры ничего, кроме досады, вызвать не могут. Тщательнее надо, товарищи из LucasArts, тщательнее!

И ассортимент неплох

Конечно же, не обошлось без премьеры новых вооружений и монстров. Новое оружие является вариацией на тему старого и закреплено за соответствующей клавишей. Самым главным вашим помощником становится уже упоминавшаяся полезная трубочка BH-35 Electroscope. Висит она себе на "троечке" и вызывается двойным на нее нажатием. Вместе с ней обычная винтовка Штурмовика превращается в самое грозное оружие. Вне зависимости от расстояния и освещенности, вы отлично видите любого противника и держите его на прицеле, когда он об этом и немышляет. Один выстрел — "чик, и он уже на небесах". Засев с таким прицелом где-нибудь в укромном местечке, можно уничтожить весь охранный гарнизон в течении десяти секунд. Кроме того, ею следует пользоваться как подзорной трубой, ибо неличествует функция auto-zoom, и только Electroscope позволяет разглядеть и активировать выстрелом переключатели, находящиеся на приличной дистанции.

Мины приобрели в Mysteries of Sith возможность быть детонированными от дистанционного взрывателя, а Rail Detonator обрел своего собрата с самонаводящимися ракетами. "Шестерка" дублируется "супербластером самого Хана Соло", хотя на самом деле это довольно неинтересный пистолет, отлича-

ющийся только громкостью выстрела. Можно упомянуть замораживатель (на месте Concussion Rifle), хотя толку от него немного — требует точного попадания. К сожалению, особого разнообразия не наступило — оружие в большинстве случаев осталось лучевым и особой необходимости переключаться со старого на новое почти нет.

Но и все же трубочка Electroscope необыкновенно хороша!

Переходим к монстрам (некоторые из них по совместительству играют роли NPC). Опять подарок — много новых врагов, хороших и разных. Несколько видов инопланетчиков, встречавшихся во всех сериях "Звездных Войн" — сейчас и не упомяну их биологические названия. Охотник, похожий на Боба Фету. Новые имперцы — Скауты, TIE пилоты, операторы, имперские дроиды. Некие ужасные животные, еще хуже, чем Mutant из Q2. А те монстры, что охраняют сам дворец Sith, вообще не поддаются описанию словами.

Да! Еще появились Повстанцы, которые, видимо, являются результатом клонирования — все солдаты у них буквально на одно лицо, как однояйцевые близнецы. Зрелище не для слабонервных.

Слово о NPC

Да, эти самые NPC делают почти половину атмосферы Mysteries of Sith. В первом эпизоде они немало развлекают вас своим откровенно глупым поведением. Например, солдаты Повстанцев стреляют в Штурмовиков только тогда, когда те случайно заденут их из бластера. А те, в свою очередь, стреляют почти только в вас. Если наблюдать за событиями "штурма" базы из укромного убежища, то противники непринужденно прогуливаются по комнатам и откровенно игнорируют друг друга. Когда же дело доходит до стрельбы, Повстанцы смело бросаются в атаку, только бегут они спиной вперед, стараясь не терять вас из виду. Или это у них тактика такая — запугивание противника?

А теперь самое забавное. На первом уровне вы должны добраться до комнаты, в которой офицер расскажет, голосом и субтитрами, что вам следует делать дальше. К своей роли офицер подходит необычайно творчески и каждый раз выкидывает какой-нибудь занятный трюк. В первый раз, когда я зашел к нему в закуток, он бросился ко мне навстречу, попутно объясняя ситуацию — это выглядело очень даже натурально. Но затем очень резко остановился, крайне удивленно покрутил в руках свой пистолет, будто видел его впервые, и внезапно выпрыгнул в окно. Без всяких предупреждений. Что его спровоци-

ровало, неизвестно, однако когда бедняга летел вниз, он продолжал свою арию: "...добравшись до генератора помех, вам следует активировать..."

В другой раз он просто не обращал ни малейшего внимания на персону Кайла. Все время норовил повернуться спиной, нажимал на пустой стене какие-то видимые ему одному кнопки, словом, активно меня игнорировал. Вместе с тем, голос и субтитры терпеливо вещали за офицера про пресловутый генератор. Чтобы хоть как-то привлечь его внимание, потребовалось выстрелить разочек — только тогда он посмотрел на меня взглядом полного идиота, грозно вскинул оружие наизготовку, и... тут же вернулся к своим прежним делам. Полное и глубокое неуважение к спасителю Галактики.

В третий раз дело приняло совсем трагический оборот. Офицер, взглянув на прощание на пресловутый пистолет, добровольно расстался с жизнью. Нет, он не застрелился, просто его ноги сами отнесли офицера в опасную зону, где здоровье уменьшается с катастрофической быстротой. Как он кричал и стонал! Но ничто не могло заставить сдвинуться его с места. Он умер как настоящий солдат, хотя загробный голос еще долго рассказывал о местонахождении генератора. Мистика, да и только!

Зато когда в игру вступает Мара, дело резко меняется. NPC, видимо, завидев такую очаровательную особу, ведут себя в ее обществе почти разумно. Я как-то по случаю сломал некое подобие нефтяной качалки. Тут же из двери выскочили два субъекта довольно грозной наружности. Приготовившись к бою, я был немало удивлен тем, что эти типы бросились совсем не ко мне, а к своей установке — они задумчиво разглядывали и тщательно осматривали ее. В поселении близ дворца Хатта вообще начинается чуть ли не RPG. Странные инопланетные личности подходят к Маре и что-то доверительно ей сообщают на своем рыбьем языке. Те же многоглазые типы с бычьей рожей, известные еще по JN, теперь в роли NPC ведут себя корректно и зря не стреляют. Все чин-чинарем. В значных местах иногда возникают пьяные драки, однако если никого не провоцировать, то можно обойтись без лишних неприятностей. Более того, вламываясь в покои мирных граждан, Мара вызывает там переполох, но стоит ей произнести "Just passing through", как аборигены рассаживаются по своим местам и занимаются своими делами. Словом, NPC стали поступать адекватно ситуации и вполне логично (хотя некоторые остолопы любят напрочь запираť своей тушей дверные проходы).

Кстати, резня и убийства NPC не ка-

рается. Если открыть по ним огонь, то вооруженные обиженно хрюкают и стреляют в ответ, а безоружные жалобно мурлычат и стараются скрыться. А вот если, даже по ошибке, завалить Повстанца, это карается отъемом маны.

Движок наносит ответный удар

Сперва об AI. Он там же, где и был. Хотя обезоруженные противники теперь не бегают как полудурки, а без лишних слов переходят в ближний кулачный бой.

Модели не претерпели изменений. Хотя, как уже отмечалось, новая Мара удивительно гармонична.

Сам движок претерпел некоторые изменения. Теперь он активнее пользуется возможностями 3D карт. Появился цветной свет, правда, не такой как в Q2, где все напоминало сельскую дискотеку с разноцветными лампочками. Свет в MOS логичный, если так можно сказать. Более реалистичный. Вершины гор подсвечены желтыми лучами солнца. Красные табло бросают красные отблески на пол. Мониторы светят синим. Но это не означает, что все помещение залито цветным светом, он смешивается с белым и сильно в глаза не бросается. Вообще-то, так и должно быть...

Вместе с этим, по-прежнему выстрелы лучевого оружия выглядят очень бедно, даже убого, на отфильтрованных и размытых текстурах можно отметить нечто похожее на пиксели, коррекция — так просто из рук вон. Кроме цветности освещения, новых эффектов нет. Ни о каком дыме, красивых взрывах или тумане речи не идет.

* * *

Как итог, можно сказать только одно. Всем играть в Mysteries of Sith. Порогловно. Это как рецепт. И жаль, что для этого пришлось ждать add-on — таким можно было сделать оригинальный Jedi Knight.

Александр Ланда



■ Мара vs. Лара. Мара плавает лучше. И пузыри пускает красивее...



■ Квадратноголовый, похоже, решил вступить за меня. И правильно — нехорошо женщин топорами рубить. Это неприлично.

Альтернативное мнение

При отсутствии Internet Mysteries of Sith действительно чего-то стоит. Гораздо круче, чем Jedi Knight, и снабжен крепкой сюжетной линией, которая выгораживает его над всеми теми 3D action, которые сейчас есть в пределах досягаемости. Но только, однако ж, Интернет существует. И в Интернет есть всякие разные конверсии под Q1 и Q2, где есть куча наработок, в том числе и тех, что убивают Sith по всем параметрам. А учитывая то, что по графике Jedi против Q2, с извинением говоря, вообще не котируется, то... Ну, фанатов ждет восторг, а вот за всех прочих я бы уже не поручился.

Нарисован интернет	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Дизайн	●●●●●●●●●●
Рейтинг	8.1
Сложность	высокая

W.A.S.S.A.

Жанр 3D action/arcade
Издатель Auric Vision
Разработчик Maddox Games
Системные требования Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 166+ MMX, 32 Mb RAM
Multiplayer модем, IPX, Internet
 Windows 95

*Цель — ничто, движение — все.
 Старинный афоризм*

В конце XXI столетия человечество благодаря технологическому рывку сумело выйти за пределы Солнечной системы. В качестве топлива для новых двигательных систем использовался редкий минерал, известный как иверий. Основными достоинствами иверия являлась его небывалая энергетическая ценность плюс экологическая безопасность.

В результате исследований дальнего космоса на многих планетах были открыты

месторождения иверия. Разработкой ресурсов занялась корпорация Z.A.R. FUND Corp., начавшая возводить полностью автоматизированные заводы по производству различной техники для горнодобывающей и перерабатывающей промышленности. Управление производством осуществлялось глобальной компьютерной системой, отдельные части которой располагались на всех планетах корпорации, где были обнаружены месторождения иверия. Дела шли прекрасно: корабли бороздили пространство, космос оставался мирным и чистым, а активы Z.A.R. составляли ни много ни мало, а 40% от миро-

ровых фондов. Но, как само собой разумеющееся, долго так продолжаться не могло.

Как обычно в подобных случаях, высокопоставленные шишки не учли случайного фактора. Во время проведения профилактических работ на вспомогательной генераторной станции, на центральную с неба рухнул метеорит, приведший к перестройке компьютерной системы с последующим выходом ее из-под контроля. Началось восстание — если, конечно, подобный термин применим по отношению к компьютерному интеллекту. "Восстание" начало распространяться на все более отдаленные планеты, приводя к военной активизации охранных и добывающих роботов (почти как в Descent — с той лишь разницей, что там зачинщиками были некие злонамеренные инопланетчики). Экологическое равновесие оказалось под угрозой; назревала катастрофа для цивилизации.

В целях ускоренного решения возникшей проблемы привлекается лучший оперативник агентства WASSA, известный как Отшельник, получивший ши-



рокую известность после операции "Миссионер". На звучащие в прессе вопросы о возможном производстве оружия или роботов военного назначения представители Z.A.R. и агентства WASSA отвечают отрицательно — дескать, миссия Отшельника носит чисто исследовательский характер и никаких серьезных осложнений в системе минералодобычи не возникало (почти как во втором Rise of the Robots, где в пределах громадного завода требовалось уничтожить взбунтовавшихся роботов, не ставя в известность городское население о происходящем).

Личное дело Отшельника становится тайной за семью печатями, скрепленной множеством грифов "Совершенно секретно". Цель — ясна, средства достижения тоже вполне очевидны. Кому играть за Отшельника — опять же сомнений не вызывает. Разумеется, вашей персоне, приобретшей российскую компьютерную игру от Maddox Games, прозывающуюся аналогично названию корпорации — Z.A.R.

По холмам да по оврагам, да в бронескафандре

Прочитав зеленый текст, повествующий о вашем первом задании, можно приступить к делу. Как и всякому суперагенту, вам полагаются супероружие — не с голыми же руками идти на роботизированные войска свихнувшейся компьютерной системы. Но прежде оружия ваш нужен также еще и бронескафандр — в противном случае мироспасительное приключение завершится вместе с первым же попаданием (с первым попаданием по вам, имеется в виду).

Скафандр наделяет своего обладателя многими полезными умениями — способность раскрашиваться в цвета местности, относительно долго находиться под водой, а также совершать головокружительные прыжки. Но, конечно, ничто не совершенно: в кислоте или лаве вы скорее всего долго находиться не сумеете — самочувствие будет скорехонько ухудшаться. И опять же, героически подскочив повыше и свалившись пониже, можно запросто сломать себе шею — при падении весь напаянный на вас металлолом банально обрушится на ваши же плечи. Вполне логично. Радость вскарабкивания по отвесной стене (такое тоже возможно) несколько омрачается тем фактом, что спуск тем же путем может стоить жизни — потому как происходить будет кубарем.

И вот вы, железный голем во плоти, "телепортировались" на первую планету первой миссии. Неподалеку бесхозно валяется первая партия оборудования для исследования планеты. Подобные материально-технические вспомоществования могут быть рассыпаны по всей территории, и для того, чтобы



■ Обилие обломков впечатляет, но не спешит падать на землю — некоторое время (с минуту) кружится в пространстве, иногда самым реалистичным образом шмякается тебе на макушку...



■ **Вода.** В воду можно нырнуть. Под водой плавают враги и по воде плавают враги. Вода прозрачна только под водой, и при взгляде сверху она непрозрачна, и при взгляде из воды наверх — тоже непрозрачна. Вода...

собрать полный боекомплект, придется немножко (точнее — множко) побегать.

В целом, боекомплект может содержать что угодно из числа стреляющего. Например, обыкновенный пулемет. Или тоже вполне обыкновенная, но куда как более грозная ракетная установка. Перед началом миссии вам не только дали задание, но и накидали полезных советов ака хинтов. Скажем, такой советохинт: для затруднения обнаружения себя противником следует использовать складки местности. Стоит? Стоит. Сложнее не использовать — во-первых, вся местность складчатая, во-вторых, если передвигаться по одним лишь вершинам, то увеличиваются шансы на падение в упомянутую складку с риском поломки шейных позвонков. Поднабрав оружия и потеряв толику здоровья (спокойно заниматься сбором оружия вам не дадут — не в лес по грибы пришли), стоит подумать и о выполнении самой миссии.

Задания в меру разнообразны, но не более чем "в меру". Уничтожение завода по производству роботов, уничтожение складов, уничтожение энергетических установок, уничтожение всех и вся или сопровождение транспорта с грузом. Все сражения разворачиваются исключительно на открытых и изрядно холмистых пространствах. Окружающая среда каждой отдельной миссии



■ **Режим "битвы"** — классная возможность пронаблюдать поведение всякоразной техники в междоусобном бою, самому при этом оставаясь невидимым наблюдателям

характеризуется изрядным однообразием — однако потерять ориентацию и заблудиться вам не удастся, даже если очень захочется. Поверхность планет, где происходят разборки с роботехникой, замкнута на себя (махонькие, должно быть, планетки все). Если некоторое (не слишком долгое) время идти-бежать-шкандыбать в одном направлении, то вскоре вернетесь в исходную точку. Правда, для сохранения ориентации на местности существует карта, на которой отображается местоположение всех боеприпасов и оружия, но используется она обычно не для определения своих координат, а для определе-

ния координат названных боеприпасов и оружия. Вообще же, цикличность и однотипный характер местности как раз и являются первой причиной того, почему Z.A.R. правильнее отнести к жанру аркады, а не action.

Огласите весь список, пожалуйста!

Ассортимент оружия в Z.A.R. довольно широк — целых десять видов. Причем многие из них (видов) имеют довольно узкий спектр применения: не стоит лезть в драку с BBC противника, уцепившись за рукоятку смерчемета да сжав подмышкой пару мин. Тут надобны ракетница или хотя бы пулемет.

В подобной ситуации может случиться некоторая досадная неприятность. Допустим, на планете из оружия больше ничего не осталось, потому как вы решили изобразить из себя джаггернаут или нечто типа его ему подобное (короче, носились с воплями по округе да палили направо; правда, обычно так оно и получается). Так вот. Новую порцию оружия вам скинут не раньше, чем вы поизрасходуете то оружие, которое у вас при себе в настоящий момент. Со смерчеметом (кто не уловил мысли — он низенькие смерчи по холмам гулять пускает) бегайте от летающих агрегатов противника, спешно разбрасывая мины, пуляя смерчи и отчаянно моля Создателя, чтобы в следующей посылке содержался не суперогнемет, а обыкновенная тупая банальная и очень эффективная против воздушных противников пушка.

Как уже упоминалось, все вооружение в Z.A.R. имеет собственные характеристики и четко означенные сферы применения. Последнее, естественно, выясняется на интуитивном уровне — если с интуицией у вас дело обстоит не лучшим образом, то даже это не станет проблемой — не будете же вы, условно говоря, ставить мины против са-





молета. В общем, поражающие характеристики того или иного оружия и его специализацию можно выяснить непосредственно в процессе игры, а поэтому ограничимся тем, что перечислим весь список средств умерщвления и разрушения: плазменное ружье, шестиствольный пулемет, разрядник, огнемёт, пушка, миномёт, ракетная установка, торнадо (смерчмёт), суперогнемёт и замаскированные под нечто непонятное мины.

“В погоне за ружьем”, или “Не стреляйте в убогого!”

От падения злосчастного метеорита до хэппи-энда вас разделяет всего лишь тридцать три миссии. Сражаться предстоит на земле, под водой, ныряя в кислоту и хлюпая по колено в раскаленной лаве. Некоторые из планет придется посетить несколько раз. Окружение уровней — холмы, воронки, водоемы или озера лавы, иногда — чахлая растительность.

По сложности прохождения Z.A.R. сильно несбалансирован, и объясняется это исключительно оружейным распределением. Ситуация такова, что уже на первом уровне запросто можно угодить в передрагу, выпутаться из которой будет сложно. Да и прохождение каждого следующего уровня делится на два этапа: до отыскания оружия и после. Ведь тут как получается: вы появляетесь на планете, будучи гол как сокол (не считая своего бегательного скафандра, конечно), и принимаетесь галопом скакать по холмам да рытьинам в поисках средств роботоистребления, а тем временем какой-нибудь полудохлый дистрофический робот методично шмалает по вам то в бок, то в спину. Потом вы начинаете одно за другим схватывать все новое и новое оружие, по ходу дела без малейших усилий приканчивая успешного сильно попортив вам кровь механического задохлика, и затем в пух и прах разносите всех восставших компьютеризованных обитателей планеты. Причем этап зачищения планеты, как правило, происходит вполне даже быстро. Скажем, нам удалось пройти Z.A.R. часов за двенадцать непрерывной игры.

Какие возникают сложности? Иногда можно сложить голову, не встретив ни одного робота, а лишь махнувшись раза два в кислоту да еще раза два “спустившись” с высокого холма. Тут еще присутствует и некоторый обман зрения: скалы и горы в Z.A.R. почему-то отсутствуют аки таковые, а милые и гладенькие холмы никак не выглядят смертельно опасными для здоровья. Вообще же здесь существует 5–6 типов местности, и каждый уровень является вольной интерпретацией одного из них.



■ Нет это не луна висит посреди безоблачного дневного неба. Это — энергетический пакет!

Не успел в воронку — взлетел на небо

Бороться — сражаться — стреляться — и — драться придется с более чем сорока различными боевыми механизмами, обладающими довольно развитой системой прицельного огня, но медлительной ходовой частью. Перед каждым десантом можно посмотреть небольшой фотоколлаж из представителей электронной народности, населяющей данную планету. Сражаться в большинстве случаев вам придется в гордом одиночестве, хотя иногда появляются и союзники.

О союзниках. В некоторых миссиях техникам корпорации Z.A.R. удастся сотворить прямо-таки беспрецедентное геройство — получить контроль над некоторыми роботами, которые затем становятся вашими, с позволения сказать, однополчанами. Польза от них обычно происходит вполне даже приятственная, но иногда они настолько увлекаются, что начинают крушить вверенные вам в охрану объекты. Например — обороняемые вами же энергетические установки, спасение которых, к слову говоря, и является целью миссии. В той миссии главное успеть до телепортатора (отправляющего вас на следующую планету) прежде, чем ваши подопечные разнесут все и вся — и миссия будет считаться успешно выполненной, неважно, что дружественные роботы уже добивают последнюю установку.



■ Уничтожение вверенных вам в охранение установок становится насущной необходимостью, когда становится плохо со здоровьем, — от них ведь тоже остается энергия...

Вообще, представленные в Z.A.R. роботы имеют приятные для глаза округлые формы. Окрас их, подобно хамелеону, меняется в каждом типе местности, создавая иллюзию еще большего разнообразия противников — это несомненный плюс. Подразделяются они на летающих, низколетающих, передвижных наземных, надводных и подводных. Не стоит забывать и про турели — висящие над землей турели, турели выпрыгивающие, турели стационарные. Однако для хорошо вооруженного бойца таковые турели особой опасности не представляют.

Необходимо заметить, что роботы — это (как в одном юмористическом этюде про кроликов) не только шерсть, то и три-четыре тонны отличного мяса. Имеется в виду — не только враги вашей персоны, но также бесценные и единственные поставщики выполняющей жизнь энергии, которая остается на месте их кончины. Энергия предстает в виде белого сгустка неизвестной nature материи, зависающей в пространстве на краткий промежуток времени и затем улетающей. Сгусток официально прозывается "энергетическим пакетом" (нечто подобное было в PowerSlave). Добавим также, что на месте гибели наземного робота остается здоровенная воронка, и тогда выплеснувшаяся из него энергия оказывается чуть ниже уровня поверхности — тогда важно про нее не забыть и первым делом направлять свои стопы в воронку. И раз уж зашла речь о терраформинге, то надобно отметить, что поверхность в Z.A.R. при мощных (но, правда, очень мощных) взрывах образует воронки.

Если вас все же постигла жуткая участь быть убитым, то вы сразу же на небо не отправляетесь. Точнее сказать, отправляться — то вы отправляетесь, то приостанавливаетесь между небом и землей, после чего, обретя бестелесное состояние, можете полетать по округе и хорошенько изучить дислокацию вооруженных сил противника. Щелчок мышкой — возрождение — вторая попытка.

Взгляд сквозь бронестекло

Графика Z.A.R., созданная на основе оригинальной технологии Maddox, называемой HiRend, производит своеобразное впечатление. Вроде бы, не так все и плохо, а с другой стороны в течение всей игры не исчезает навязчивая мысль: "А где я это уже видел?".

Найдя (точнее, припомнив) ответ на свои смутные подозрения, мы были искренне удивлены. Ау, старожилы! Вы помните Mars? Еще в эпоху 286-х процессоров существовала такая маленькая (килобайта на три), но потрясающе оптимизированная программка, демонстрировавшая возможности воксельной технологии. Содержала она как бы марсианский холмистый ландшафт в палитре красного, по которому вы просто летели, ничего не предпринимая и наслаждаясь открывающимся видом. Как ни странно, но движок HiRend воспроизводит практически такую же поверхность, только с куда как более богатой палитрой цветов; поддержкой MMX и некоторой степенью интерактивности (т.е. способность поверхности к воронкообразованию). И, разумеется, добавились

симпатичное небо, менее симпатичная вода, кислота с левой и правой стороны модели роботов. И последнее заметное глазу отличие от той программки — относительно медленная скорость вывода графики. При высоком разрешении нормально играть можно лишь на Pentium 200 MMX, не ниже. Минимальный Pentium 100 годится только для минимального разрешения; впрочем, в нынешние времена это уже становится обычным, достаточно вспомнить Quake 2.

Хотелось бы также добавить, что так как HiRend открывает вашему взору симбиоз воксельной местности и спрайтовой живности, то при встрече на таком ландшафте со спрайтовым роботом лучше к нему не приближаться — обилие пикселей может испортить впечатление. Хочется надеяться, что дело существенно улучшит обещанный вскоре патч для 3D акселераторов. Конечно, спрайты при этом на полигоны не поменяются, но хоть попристойнее выглядеть будут.

* * *

На такой оптимистичной ноте хотелось бы завершить рассказ о Z.A.R. Единственное, что следует еще окончательно обговорить, так это неопределенная жанровая принадлежность Z.A.R. Что сие такое: 3D аркада или 3D action?

При всей аркадности игрового действия, Z.A.R. выносит довольно жесткие требования к играющему — не прощает ошибок, излишне реалистично относится к прыжкам-падениям или имитации лавы-радиации — это уже атрибуты action. Но в то же время и до 3D action игра никак не дотягивает: тут и отсутствие inventory, и устаревшая идеология "беги-стреляй", и многое прочее.

Не станем выносить для Z.A.R. окончательного мнения. Maddox Games видят его как action, таковым ему и быть в нашем рейтинге. А вы для себя уже решите сами.

**Виктор Попов
и Кирилл Кузнецов
при участии Геймера**



■ Пейзаж в отблесках лавы смотрится завораживающе, особенно когда на нем разворачивается битва. Вот только спрайтовые всполохи рвущихся спрайтоснарядов немного портят общую воксельную картину...

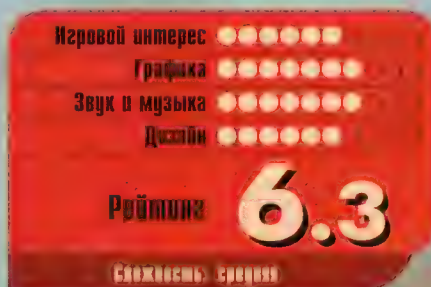


■ Ракеты в Z.A.R. оставляют после себя симпатичный инверсионный след

Альтернативное мнение

С моей стороны было бы лукавством сказать, что Z.A.R. — типичный 3D action в том виде, к которому я привык — Quake, Unreal или там Jedi Knight. Все события разворачиваются на открытом пространстве, нет никаких ключей-кнопок и скрывающих их лабиринтов. Это своеобразно и оригинально. При этом боевые действия довольно интенсивны, то есть вам не требуется бесцельно слоняться по всей планете-карте, даже если она и не велика, или отыскивать security card. Графика, надо сказать, довольно приличная, хоть и слегка устаревшая — дело портят пресловутые спрайтовые монстры. А вот воксельный рельеф, холмы-водоемы — очень даже ничего. К тому же разработчики объявили войну пикселям и вскоре выпустят патч для 3Dfx. Словом, если рассматривать Z.A.R. с позиций оригинальности и динамики, то игра, безусловно, заслуживает внимания.

Александр Ланда



Q2 Zone

Как и следовало ожидать, мы продолжаем рассказ о событиях, происходящих в одном из самых интересных и активно эволюционирующих миров — мире Quake 2. За прошедшее время мир этот перетерпел довольно существенные события и потрясения, которыми мы с вами и спешим поделиться.

Ни в коей мере не претендуя на глобальность и стопроцентную объективность (безответственно с нашей стороны, не так ли?), в этот раз мы затронем две основные тенденции, обозначившиеся в Q2 сообществе. А именно модификации самого Q2, то есть Total Conversions и самодельные дополнительные уровни. Почему речь пойдет в основном о них? Да потому, что в февралемарте именно эти два направления наконец-то вступили в фазу своего активного развития, словно мир Q2 проснулся после долгой зимней спячки.

Но на самом деле, второй серьезный разговор Q2 имел место быть чуть ранее, а именно тогда, когда случился...

Внезапный визит Шамблера

Впечатления от Juggernaut

Третьего дня, аккуратно после вечернего чаю, ко мне на огонек заглянул мой давнишний приятель, Shambler. Для друзей — просто Шамблер. Так вот. Всякий раз, когда Шамблер оказывается у меня, я неизменно принимаю его за холодильник, который, надо сказать, работает из рук вон. Вот и тогда, услышав доносившийся из угла шорох, я приготовился адресовать туда хорошего тумака, однако дальнейшее пыhtение не только расставило все по своим местам, но и напомнило о возможных последствиях.

И вот, Шамблер, а это шуршал именно он, с размаху плюхнулся в свое любимое кресло. Рот его то открывался, то закрывался, из чего следовало, что он чем-то сильно озабочен. Дав ему отдышаться, я сделал движение рукой, приглашающее к беседе.

— Juggernaut, — только и простонал Шамблер.

После этого он нечаянно в сердцах скастовал молнию, навсегда лишив меня любимой чернильницы. Постороннему человеку могло показаться, что Шамблер возмущен. И только близкие друзья могли догадаться по топорщащейся белой шерстке, что он не просто возмущен, а очень возмущен. Можно сказать, негодует. Последний раз я видел своего приятеля в таком состоянии, когда кто-то со зла угостил его двадцатипятисантиметровыми гвоздями. К счастью, наэлектризованная обстановка несколько разрядилась. Послужив причиной гибели мирного письменного прибора, Шамблер бросил виноватый взгляд и наконец тихо изрек:

— id в шоке. Такой подставы они не ожидали.

Из дальнейших откровений Шамблера следовало, что он недавно побывал на Исторической Родине — во владениях id Software. Тамешние обитатели недавно имели несчастье увидеть плод деятельности Capory Games, а именно — конверсию Quake 2 под громким названием Juggernaut: The New Story. Конечно, никто из создателей Quake 2 не в состоянии, да и не вправе как-то влиять на стихию самостоятельного творчества, развернувшегося на основе игры. Однако если конверсия коммерческая, то есть распространяется за денежки,

то ее разработчики должны заключить с id соглашение и в дальнейшем координировать свою деятельность. Ведь в случае реализации ТС через торговую сеть id несут косвенную ответственность за качество работ и прямую ответственность за репутацию технологии, а как следствие — за репутацию всей своей компании.

Раньше было так. Вы платите некоторую сумму id, после чего вытворяете с Q2 все, что душе угодно — они полностью доверяли вам и вашему вкусу. Juggernaut разрабатывался вне курирования id и именно по такому образцу лицензионного соглашения. Когда же id наконец узрели, что же продается под маркой Quake 2 и за что авторы желают официально получать наши с вами деньги, то ужасу Кармаков, Хука, Александра Баррета и прочей честной компании не было предела. Такого они не могли представить в самом кошмарном сне. Отвратительные текстуры. Примитивнейшие уровни из двух-трех залов плюс коридоры. Никакой нелинейности, конечно, нет и в помине. В общем, отвратительная дилетантская халтура, всучиваемая под маркой Q2. Наскоро и раньше всех сваяли, по-быстрому продали, наварились и отошли в тень — типичный пример рваческого бизнеса в духе остальбандерства.

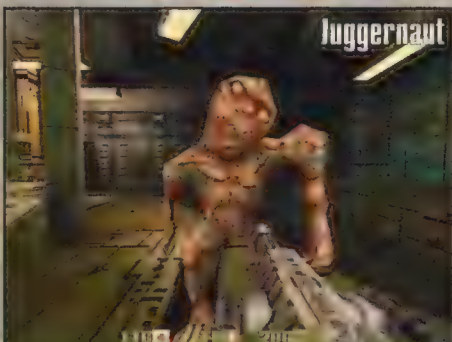
— Ты сам-то видел этот бред? — спросил меня Шамблер.

Я попытался объяснить, что дабы вычеркнуть Juggernaut из списков потенциально интересных работ, с меня хватило скринов и картинок монстров. При слове "монстров" Шамблер нехорошо захохотал.

— Монстров!? Их и монстрами-то нельзя назвать. Уроды — вот кто они. Но не по воле художников, а по причине неумелой работы моделлеров. А уровни? Чтобы хоть как-то компенсировать отвратительную убогость уровней, авторы снабдили их просто огромным количеством монстров, так что они буквально стоят друг у друга на голове. В среднем на маленький зальчик приходится около тридцати неполноценных, но активно стреляющих уродов-мутантов. Неинтересно до невозможности!

Да, уж если сам Шамблер заговорил о монстрах в таком тоне, то дело действительно обстоит крайне скверно.

— И никакая это не полная конверсия, — в гневе продолжал он. — Это Partial Conversion — частичная, то бишь, не более. Все звуки старые, половина



монстров и большинство оружия тоже без изменений. Нового оружия почти нет — есть какое-то устройство, напоминающее кофемолку, а по действию копирующее HyperBlaster, да нечто палкообразное — вроде как пулемет. Бр-р-р...

Мне трудно было с ним не согласиться. К тому же, припомнив скрины, можно предположить, что расцветкой карт занимался дальтоник. Пятна ярко-синего, зеленого и оранжевого цветов расположены удивительно беспорядочно и настолько хаотично, что напоминают собою творчество душевнобольных (тут Шамблер утвердительно хрюкнул). А кроме этих пятен — почти никакого освещения, темень непроглядная.

Чтобы подытожить беседу, Шамблер сообщил, что деятели из Сапору своей весьма недешевой, в смысле розничной стоимости, поделкой ужасно скомпрометировали и опорочили славное дело коммерческих ТС. Да так, что id решили пересмотреть форму соглашения о изготвлении и распространении всех разработок, использующих технологию Quake 2. "Теперь будут брать по 2\$ с каждой продаваемой коробки, в то время как раньше — лишь небольшую сумму и сразу!" — кричал Шамблер. И вынудил их к этому несчастный плод неупорядоченной деятельности. И имя ему Juggernaut. И до профессиональной и, главное, распространяемой за деньги работы ему невероятно далеко.

Мораль. Решение id никоим образом не относится к народному Q2 творчеству. Но просто, если вы желаете получать прибыль, — то извольте согласовывать свои действия с id. А если вы увидите Juggernaut в продаже, то держитесь от него стороной.

Излив душу, Шамблер сменил тему разговора, перейдя непосредственно к Q2 новостям и событиям. И дальнейшая беседа протекала в обстановке глубокого взаимопонимания.

Официальная часть

Quake 2 Point Release

Первым важнейшим событием, не оставшимся без должного внимания Шамблера, стал выход Quake 2 Point Release. После многочисленных промежуточных патчей, устраняющих сбои работы сервера в режиме multiplayer, появился конечный вариант — версия 3.12. Но он не только исправляет ошибки в сетевой игре, но и реализует все те дополнения, о которых было много разговоров, но которые не вошли в релиз. Речь идет, во-первых, о полноценной поддержке протокола IPX для локальных сетей, потом о режиме кооперативной

игры (до четырех человек) и наконец об официальных картах для deathmatch — 8 уровней профессионального дизайна. Также id сообщают, что им удалось устранить проблемы, связанные с тенями в OpenGL версии.

С теней и начнем. С ними все выглядит гораздо эффектней, однако за это приходится платить потерей 3-4 кадров. Какой-нибудь Diamond Monster дает по timerefresh около 25-27 кадров, в зависимости от интерьера, что, согласитесь, уже не очень приятно. Посмотреть можно, а вот играть уже как-то не очень... Хочется выразить надежду, что на менее зависящих от мощностей CPU чипсетах типа Voodoo 2 или Riva128ZX тени не будут создавать подобных помех играбельности.

Что до dm карт, то они просто отменны. Тут и огромные залы, и водные акватории, и узкие трубопроводы — на любые вкус и число участников. Также появилась новая модель игрока для multiplayer, эдакая смесь морпеха с роботом — Cyborg.

Ценность Point Release довольно высока, так как после этого Quake 2 превращается в полноценную игру, а всяческие нападки недругов и недоброжелателей о его недоделанности и о невнимательности id к нуждам игроков теперь не имеют ни малейших под собой оснований. Да и сами id'шники могут со спокойной душой целиком переключиться на Trinity.

Патч весит 9 мегабайт, и скачать его можно либо с сайта

<http://www.idsoftware.com>, либо с центральных Quake сайтов (их обширный список был в прошлом выпуске Q2 Zone). Файл называется q2_312.exe, он сам проинсталлирует все что надо без малейших хлопот — но учтите, что сохраненки версии 3.10 при этом пропадают. Тем же, кто не имеет выхода в Интернет, не стоит отчаиваться — уже упоминавшийся mission pack The Reckoning так же делает апгрейд до 3.12.

...Но как только легкая эйфория улеглась, из недр id поступило сообщение о том, что они уже обнаружили новый баг в Point Release. Выделенный (dedicated) сервер 3.12 не прочь наглухо повиснуть. Работа над новым патчем была завершена в рекордно короткий срок, так что испытывающие трудности с запуском сервера могут уже обновить свою версию до 3.13.

А теперь небольшое дополнение, написанное специально по просьбе Шамблера. Если вы что-то скачали из Интернет, запустили, а оно, так его за ногу, не работает, первым делом убедитесь, что у вас установлен этот пресловутый патч последней версии. Все моды, как правило, оперативно переделываются под самую свежую версию сервера



ра — иначе не будет желаемой совместимости между играющими. На данный момент, как легко догадаться, актуальна версия 3.13.

Quake 2 Official CTF

Вторым по важности событием, на сей раз исключительно для любителей multiplayer игр, является одновременный с Point Release выход официальной версии популярной игры CTF для Q2, плюс пять карт от непосредственного автора Дэвида 'Zoid' Кирша. Как уже упоминалось в предыдущем выпуске Q2 Zone, на данный момент появилось множество версий командных игр — модов, в том числе и CTF. Связано это было прежде всего с тем, что релиз Q2 не содержал никаких командных игр, хотя речь об этом велась сразу после того, как Кирш перешел на работу в id. Плод этой работы Zoid появился одновременно с Point Release и является официально поддерживаемым продуктом id, призванным сменить самодельные CTF моды. Реакция игрового сообщества была довольно бурной. Работы над параллельными CTF были практически прекращены и переведены на фронт других командных игр, например, таких как TF2 или ROS. Но о них чуть позже.

Файл называется q2ctf10.exe, а взять его можно на сайте id и еще везде, где есть Point Release. Для игры необходим сервер версии 3.12. Если вы играете через Интернет, а не на локальной сети с TCP/IP, то необходимо провести апгрейд до 3.13 и скачать новую версию CTF 1.01, иначе игровые сервера вас не допустят.

Кстати, о серверах. Шамблер в последнее время стал слабоват зрением (весна, нехватка витаминов) и плохо серфингует в Сети. Через это он постоянно клянчит IP адрес, где бы можно было тряхнуть стариной в deathmatch. Так вот, что я ему посоветовал.

На www.planetquake.com и www.bluesnews.com, да и практически на всех центральных Q2 сайтах, опубликованы столь вожаденные IP адреса, где происходят dm, cooperative или CTF битвы. Там есть даже адрес сервера самой id, где deathmatch происходит на огромных картах с участием до 64 человек одновременно. Прямо под линком

Game Servers эти адреса и скрываются, причем уже отсортированные по кланам.

Quake 2 Demo

Да, все правильно: Activision, распространитель Quake 2, планирует опубликовать демо-версию игры. На самом деле — давно пора, так как Q2 Compatibility Test демой не являлся и не был предназначен для привлечения внимания потенциальных покупателей. Демо-версия, как вы понимаете, предназначена прежде всего для тех, кто еще по какой-то причине не приобрел игру и желает узнать, так ли она хороша, как о ней говорят. Посему можно предполагать, что в дему войдет целый юнит из Q2 плюс multiplayer сервер версии 3.12, вероятно, с картами для DM и CTF. Quake 2 Demo появится на серверах издателя и распространителя, а также войдет в комплект поставки переиздания Wolfenstein 3D. Возможно, она уже даже вышла — еще до поступления этого номера «Навигатора» в продажу.

Неофициальная часть и банкет

Разобравшись с официозом, надевшимся много шума, возвращаемся к нашим тихим мирным будням. Будни эти скрашены не утихающим праздничным народным Q2 творчеством, временами перетекающего в настоящие шедевры.

Уровни для dm и sp

Как обычно, начнем мы с уровней. И как обычно, отметим специально предназначенные для deathmatch карты очень кратко, опять же потому, что с Point Release появился образец для

подражания. Опять же, не стоит забывать и про таких монстров, как id уровни для 64 игроков.

Из народного творчества стали появляться целые тематические сборники, развивающие идею какого-либо юнита. Скажем, сборник dm карт под названием **Factory Station** содержит соответственно пять уровней с текстурами юнита Factory. Кроме того, повысилось качество исполняемых карт, теперь некоторые из них могут служить образцом неплохой архитектуры. Самым ярким примером может являться популярная забава **Rocket Arena**, разжившаяся довольно неплохими картами. Последним на сегодня изданием для нее является **Final RA 2**, в которое вошли 46 уровней. Находится этот труд по адресу <http://www.planetquake.com/servers/arena/general.html>.

Кстати говоря, изготовлением многопользовательских уровней для Q2 балуются очень даже известные личности. Не будем указывать на них пальцем, хотя скажем, что это люди, имеющие самое непосредственное отношение к Daikatana и SiN.

Теперь перейдем к самому приятному — к однопользовательским уровням (sp). За прошедшее время здесь произошел существенный сдвиг — наконец-то процесс пошел, и уровни стали появляться с похвальным постоянством. Но самое главное то, что в общем потоке стали выделяться свои жемчужины и плелела. Как известно, хороший уровень должен содержать не только стильный, или хотя бы логичный интерьер, но и быть приятным для прохождения. Можно сделать великолепный уровень, но на каждом углу наставить Tank или Gladiator, при этом не давать игроку никакого оружия или аптечек. Конечно, если задаться специальной целью, можно закончить и такой уровень, но ничего кроме утомления и обругивания автора этот процесс не принесет. В конечном счете, качество уровня определяется играбельностью, а затем архитектурой, но не наоборот.

Как обычно, большинство уровней для одиночной игры сосредоточено в районе

www.planetquake.com/awoq2 и www.planetquake.com/spq2/, а мы рассмотрим наиболее заметные из них.

Начать имеет смысл с карты под названием **Fatal Opportunity**. Автором является уже становящийся известным левелмейкер **Yoo Shin Yang** (он же виновен за появление **Hideout**). На этот раз размеры его уровня довольно велики, он по сути является целым юнитом. Игра начинается с уже становящимся популярным побегом из тюрьмы строгого. Далее вам надо прорваться в помещение склада и через него на открытую



площадку, где надо развернуть передающую антенну и дать сигнал группе спасения.

Fatal Opportunity, помимо отличной архитектуры, хорош грамотным размещением монстров и амуниции. В результате при всем разнообразии монстров пройти карту довольно несложно. Очень помогает компьютер, который не только дает задания, но и подсказывает, что делать дальше.



Следующим номером нашей программы будет **MEGSP1 — The Experiment**. Надо думать, данный уровень действительно экспериментальный для автора. Ничем особым карта не выделяется, кроме различных вращающихся брашей — некоего подобия карусели и перемещающихся ворот. Световых эффектов много. Архитектура не блещет особыми изысками, а местами содержит очень даже спорные элементы — впрочем, как мы уже предположили, автор только экспериментировал. Посмотреть, конечно, на это безобразие стоит, но ничего особо страшного не произойдет, если сей уровень останется без вашего внимания.

Недалеко от предыдущего ушел и уровень **Missile Base**. Начинается он





неплохо, даже есть какое-то задание, но вскоре впечатление портится узкими коридорчиками и, что самое неприятное, обилием водных каналов. Их можно преодолеть лишь в погруженном в воду состоянии, прямо симулятор подводной лодки какой-то. Возмущает и скромное количество аптечек — на уровне сложности **hard** игра превращается в сплошное занудство.

А теперь рассмотрим довольно любопытный уровень **Incarceration**. Его события разворачиваются на борту гигантского космического корабля строгосов. Собственно, корабль является целым юнитом, включающим в себя двигательный отсек, энергетическую установку, служебные коридоры, погружочный шлюз и пресловутую камеру для

заключенных. Откуда и надо вырваться. Карта отличается своеобразным дизайном и необычным, но очень удачным размещением текстур. Таким образом, создается атмосфера, нетипичная для большинства уровней Q2. Монстров много, уровень проходится с удовольствием. Одно плохо — его нельзя закончить успешно. После выполнения задания по разрушению реактора все доступные помещения корабля запираются и затопляются кислотой (slime). А игра подло сообщает: "You will be remembered as a hero". Как говорится, память о вашем подвиге будет вечно жить в сердце народа. Досадно.

Самым невыразительным уровнем торжественно признается **Handley's Hope**. Действие происходит на космической станции, дизайн откровенно средний, оружия крайне мало, кругом тьма, в общем — так себе уровень. Однако отметим, что он довольно добротен и содержит пару любопытностей.

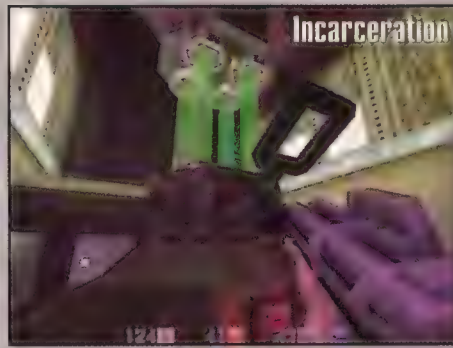
Но не все так плохо, как может казаться. Есть, есть такие уровни, что просто диву даешься — уж не наши ли это друзья из id творят их инкогнито. Думается, что авторы именно таких карт и попадают на заметку к менеджерам различных игровых компаний, после чего начинают мастерить ту же **H-L** или **Daikatana**. Каждый такой уровень — жемчужина в коллекции и запросто может войти в какой-нибудь официальный сборник миссий.

Death Is Not Worth Trying — именно один из таких. Отличный дизайн, архитектура. Много часто меняющихся заданий, что несомненно положительно влияет на динамизм. В общем, все как надо, все так, как оно и должно быть. Задания, кстати, наполнены известной долей драматизма — вы выполняете приказ, а вам сообщают, что тактики немного ошиблись и вы активировали не ту кнопку. Им-то не беда, а вот на вас из открывшейся стены вываливаются Tank и его команда.

Вооружение размещено разумно, но с аптечками автор явно пожадничал. В результате на **hard** успешно пройти уровень невероятно сложно. А еще под конец предстоит встретиться в небольшом помещении сразу с двумя **Gladiator**.

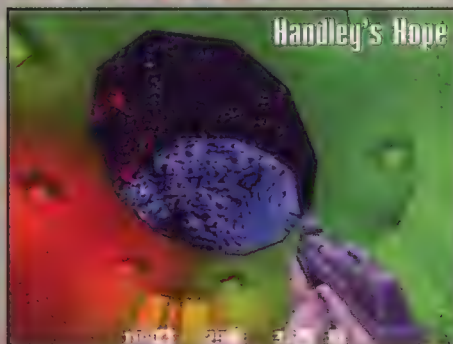
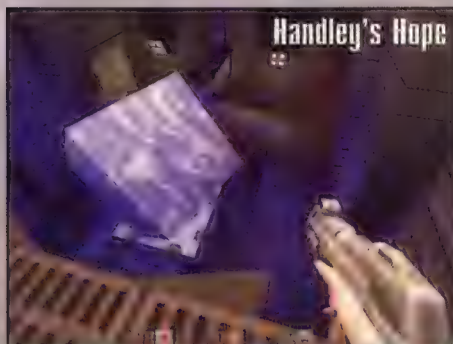
Matt Sefton. Запомните это имя. Возможно, оно войдет в игровую историю. Этот человек знаменителен хотя бы тем, что тщательно выбирает и собирает у себя на сайте однопользовательские карты, что и позволяет нам отыскивать их в Сети без каких-либо проблем. Его первый вклад в собственную коллекцию был невообразимо великолепен. Обязательно достаньте карту **Infiltrate, Subjugate, Eliminate**, и вы поймете, что я имею в виду.

Во-первых, дизайн и архитектура.



Бесподобно! Божественно! Все строго выдержано в стиле **Outer Base**, и при этом содержит абсолютно новые находки, например, лазерные коридоры, световые дорожки и тому подобное. Очень искусно применено цветное освещение. Отлично и со знанием дела размещены секреты, монстры и оружие. Игровой баланс выше всяких похвал. На протяжении всего уровня вы встретитесь только с одним Tank, а всю опасность составляют обычные эффектно составленные монстры. Любой, кто играл во второсортные поделки, оценит это.

Автор даже вытащил из раба файла радиосообщения, не вошедшие в оформление Q2. В общем, либо это талант, либо действительно редактор **QE4 Radiant** есть самый лучший инстру-





Missile Base



мент левелмейкера. Кстати, исчерпывающую информацию по QE4 можно получить на

<http://www.planetquake.com/qeradiant/>. А что до уровня I:S:E, то иногда кажется, что это работа кого-то из id Software. Bravo, так держать!

Q2 Total Conversion

Один из самых любопытных аспектов народного творчества — это, конечно, же Total Conversion, направленные на создание абсолютно новой игры на готовой технологии. На этой почве произошли некоторые изменения, хотя подавляющее большинство проектов все еще находится в стадии организационных работ.

Anarchy TC for Quake 2

По названию нетрудно догадаться, что это та самая конверсия для Quake, о которой так много говорили, что, видно, сглазили, и она не вышла. Зато теперь она в срочном порядке переделывается под Q2.

Сюжет, похоже, так и остался негритумным: что-то там про будущее, где безраздельно правят уличные банды, а вам надобно навести строгий порядок и тишину. Конверсия содержит совершенно новое оружие — десять видов,



Anarchy TC for Quake 2

новых монстров, точнее говоря — врагов-панков, новые уровни и визуальные эффекты. Как заверяет автор, вы даже не узнаете, что за всем этим стоит Q2. Можно только пожелать ему успехов и периодически посматривать, как движутся работы —

<http://homepages.ihug.co.nz/~rgits/>.

А пока известны подробности вашего вооружения. Это будут четырехствольный бластер, снайперское ружье, стальные когти для ближнего боя, пулемет Томпсона и биологическое ружье. Стреляет ампулами с бактериями, после чего жертва умирает в страшных муках, если не найдет особую аптечку с вакциной. Интересно.

ConQuake TC: Ending Murder&War

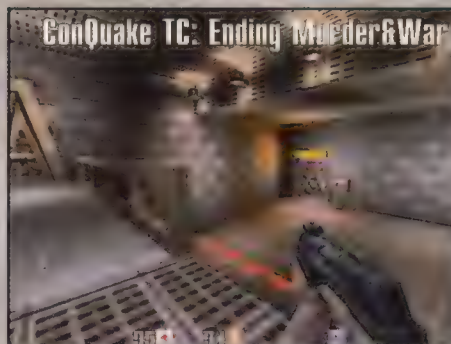
Довольно интересная ситуация, когда авторы и длинную красивую историю придумали, и оружие переделали, и много чего еще наобещали, но пока проведенная работа производит минимум впечатлений.

Итак, в 3001 году люди наконец-то научились летать в космос. В далекий космос. А там, в этом космосе, поблизости от Плутона они обнаружили какую-то бяку, которая хочет уничтожить Землю. Даже телеграмму прислала в НАСА, дескать, мы всех вас держим на прицеле биомеханического лазера (!) и скоро уничтожим к едрене фене. Ну а наши, то есть НАСА, решили заслать на Плутон суперагента Конклона. Тот таинственно пропал. Чтобы выяснить его судьбу, срочно вызывают вас, агента КонКвейка (кто бы мог подумать, что ConQuake — фамилия агента!) и тоже предлагают прокатиться до Плутона. Вы долго препирались ("дураков, дескать нет!"), но потом согласились спасти своего друга Конклона и уничтожить всех инопланетян. В общем, полный бред.

Из оружия обещан новый арсенал футуристических пульсовых и фотонных ружей, плазменных автоматов и суперлазерных пистолетов и даже атомная пушка. Также авторы заверяют в безумном количестве абсолютно новых врагов. Даже привели их портреты. Из картинок видно, что "новые враги" — это все те же Q2 модели, только заново раскрашенные. Богатый ассортимент врагов достигается путем различных скинов и оружия одного и того же монстра. Три "совершенно оригинальных" монстра, например, оказались моделью игрока, раскрашенной в синий, желтый и зеленый цвета. В будущем обещаны водные и летающие монстры, а также вооруженные собаки и бронетехника.

Если вас все это заинтересовало, то подробнее с конверсией можно ознакомиться на

<http://conquake/neurogamer.com>.



ConQuake TC: Ending Murder&War

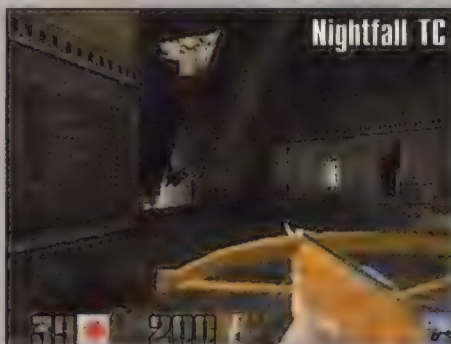


А мы пойдем дальше.

А дальше у нас первая total conversion, не имеющая отношения к далекому будущему и бесконечным вариациям на тему противостояния плохих инопланетян и хороших космодесантников.

Nightfall TC

События игры разворачиваются в эпоху средневековья, в 1198 году. Первый Крестовый поход. Вы — благородный рыцарь, отправившийся со своими друзьями за освобождение гроба Господня. Чтобы избежать перелеза темы Нехен II, авторы конверсии решили проложить маршрут крестоносцев через территорию современной Турции. Соответственно, архитектура уровней будет



Nightfall TC

окрашена в оригинальный ближневосточный колорит. Так вот. После череды неудачных сражений с иноверцами, никак не желавшими принимать христианство, ваш отряд вынужден отступать и искать место для отдыха. Таким местом оказалась горная деревушка, где и было решено разбить лагерь. Уставшие солдаты забываются глубоким сном.

Проснувшись утром, вы видите сцену произошедшей ночью кровавой бойни: все ваши друзья оказались таинст-



венным образом убиты. Вы один посреди опустевшей деревни. Надо думать, что за этим стоит некто, известный только как Властелин Ночи...

Вот такой сюжет. Авторы обещают увлекательную историю, в которой надо остановить приход Сил Тьмы и самого Темного Крестоносца. Звучит довольно привлекательно, тем более что планируется широкий арсенал холодного и магического оружия, большой набор врагов и NPC. Вот только картинок пока нет, а первое смоделированное оружие, арбалет, выглядит намного слабее своего коллеги из Hexen.

Assassin TC

Работа над данной конверсией только-только началась, так что даже автор ничего конкретного сообщить не может. Пока известно, что будет два персонажа. Один из них — наемник для совершения терактов, устранения видных политических деятелей, дипломатов и владельцев компьютерных корпораций. Второй, ясное дело, телохранитель, задача которого — не допустить успеха террориста. Конверсия рассчитана на однопользовательскую игру и командные соревнования.

Конверсия позиционируется исключительно под визуальные эффекты 3D ускорителей и 3D звуковое сопровож-



дение, поэтому сюжет особого значения не имеет. Графика и звук первичны. Посмотрим, посмотрим. А вот и адресок <http://swave.dynip.com/q2tc> — посмотрите и вы.

Race Quake 2 TC

Помните нашу шумевшую TC Quake Rally? Для тех, кто не в курсе, напомню, что это были эдакие гонки на выживание, полный беспредел на автомобилях, проходивший либо на специальных трассах, либо на старых Quake уровнях — как пожелаете. Машины были оснащены стандартным Q оружием, что приносило особый смак в безобразия multiplayer. Так вот, теперь конверсия будет жить под Q2, но, по обещаниям команды разработчиков, станет гораздо круче. И у нас есть все основания этому верить, учитывая, что оригинальные ралли были довольно хороши, если не придирались к трудностям с управлением. Изменения, во-первых, коснутся этого самого управления, обещана нормальная реакция автомобилей на ваши действия. Во-вторых, естественно, расширится парк машин. Тут будут и спортивные болиды, армейские HumVee и даже Monster Truck. Обещаны автомобильчики-боты для тренировок и однопользовательской игры. Ведутся работы и над cin файлами — будут видеоролики!

Пока нет точной информации о том, когда можно будет готовить свой гоночный шлем, но за ней (информацией) можно обращаться на <http://tor-pw1.netcom.ca/~fenton/index.html>.

South Park Q2 TC

Стали появляться довольно любопытные проекты. Даже забавные. Один из них воссоздает обстановку популярного местечка, с популярными его обитателями. Обитатели эти чем-то напоминают наших братьев Колобков, милых и безобидных человечков. Отсюда можно сделать вывод, что данная конверсия не будет жестокой и кровавой, а очень наоборот. Взглянуть, как выглядят этот самый South Park и его аборигены, можно здесь:

<http://www.q2scoots.com/southpark.asp>.

Боты

Эпоха реорганизации затронула и этих милых сердцу каждого death-match-игрока существ. Они выделены в отдельную категорию и распределены по соответствующим сайтам. Для примера, рекомендуем

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/6020/index.html> — там гнездится информация о большинстве ботов для Q2, инструкции и советы по работе с ними и еще очень много всего.

Если электронные оболтусы не желают корректно инсталлироваться или ведут себя в игре как-то не так, на сайте имеется FAQ. Там же можно ознакомиться с исходными кодами Famke Bot или Eraser Bot, но это удовольствие явно не для всех. Если язык C или C++ для вас как родной, то без страха полезайте в дебри кодов, кто знает, может, именно вы напишите самого крутого Q2 бота.

Кроме того, интересующимся будет полезно посмотреть на раздел **Bot Epidemic**, что открыт недавно почти на каждом Q2 сайте. Там содержится «история болезни» уже существующих ботов и анонсы как минимум восьми новых.

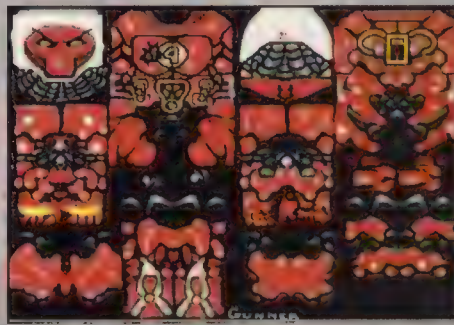
Скины

Продолжается всеобщая свистопляска со скинами. Кажется, что каждый, кто хоть раз слышал о Q2, уже успел изготовить свой скин, и не один. В связи с объемом приходящих работ, для всемирного фестиваля скинов был организован специальный сайт

<http://www.gamesnet.com/q2skins/>, гордо именующий себя Skins Central. Неизвестно, действительно ли на нем собралась самая большая подборка скинов, но зато там был обнаружен сборник учебных пособий. Это подробные руководства и советы, во-первых, по созданию собственно скинов, во-вторых, по обращению с редактором уровней Quake. Учебник содержит подробную информацию по работе с движущимися брашами, мульти-текстурами, условными событиями, ловушками и кнопками. Если вы предпочитаете Quake всем другим программам — непременно взгляните на эту методичку.



Кстати, очень уважаемый и часто посещаемый Шамблером российский сайт <http://www.3dfx-ru.com>, посвященный игровым обзорам и 3D картам, также замутил свой собственный конкурс скинов. Так что теперь отечест-



* * *

* * *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11



болтательно-непрактического типа?
Нет.

Шаг нулевой: Введение в шкурный скинизм

В Quake все монстры и предметы строятся из полигонов. В своей девственной полигональной форме они выглядят приблизительно вот так:

Такое вот сооружение из треугольников называется моделью. На данном рисунке изображена стандартная модель игрока из файла player.mdl. Есть много редакторов, позволяющих редактировать существующие и создавать свои собственные модели, но об этом как-нибудь в другой раз. Сейчас нам предстоит заняться анатомией и натянуть на видимый вами голый скелет ко-жу.

Понятно, что skin — текстура, накладываемая на полигонную модель игрока. Скины сейчас клепают все, кому ни лень. Любой уважающий себя Quake-клан всегда выходит на битву в собственных скинах. Так что, к примеру, неплохо для начала скачать несколько шкур, сделанных кем-нибудь другим. На Интернет этого добра навалом и больше (для примера: на id Software есть собственный архив скинов, или опять же через www.slipgatecentral.com можно отыскать что душе угодно).

Но скачать каждый дурак может — был бы И-нет. Сложнее нарисовать шкурку самому — пусть возни будет до черта, зато гарантирована уникальность, да и удовлетворение от творческого самовыражения будет через максимум зашкаливать.

Мы расскажем и том, как сделать скин, и о том, как его напяливать, а вы уже сами решайте, чего вам из нижеприводимого текста нужно. Объяснение пойдет на примере Qped, Qme и графического редактора Photoshop (Qped и Qme можно скачать через www.slipgatecentral.com, а Photoshop необходимо покупать лицензионный за соответствующие денежные суммы, или же отыскивать где-то еще каким-либо

другим образом; вместо него можно также использовать нечто типа PaintBrush, который устывает ему во всем, кроме легкости освоения).

Шаг первый: Welcome to Photoshop

Модель игрока содержится в файле player.mdl, который, в свою очередь, упакован в pakO.pak. Следовательно,

но, эту модель надобно из этого файла извлечь. Загружаем Qped, внедряемся в архив pakO.pak. Файл находится в каталоге PROGS. Выбрав player.mdl, щелкните на нем правой клавишей мышки и укажите в появившемся меню функцию export. Теперь загрузите редактор скинов Qme и откройте полученный player.mdl. Вам нужна сама текстура; соответственно, опять выбираем в меню file опцию export, но на этот раз получаем на выходе bitmap — картинку. Да, кто не в курсе, скин — это обычный bitmap, совершеннейшее 2D в самом отъявленном своем проявлении.

Теперь уместно некоторое время побыть художником и воплотить все те идеи, которые накопились у вас в голове. Открываем графический редактор и загружаем картинку. Дальше с ней можно делать все, что угодно. Существует только два ограничения: полученная текстура должна четко вписываться в сетку — все, что лежит за контуром, будет немилосердно обрезаться. Частично это на руку. То есть вам не придется корпеть над каждым дюймоном изображения — все ошметь по краям и надписи "этот кульный шкурняк мастерил такой-то" обрежутся автоматически. Гораздо хуже, если скин слишком маловатый. Например, недообтянута голова. Тогда ваш персонаж будет носиться с маленькой белой лысиной. Не особо критично, но неприятно, да и обосновавшиеся в районе переносицы косые глазки под высоченным волосатым лбом выглядят странно.

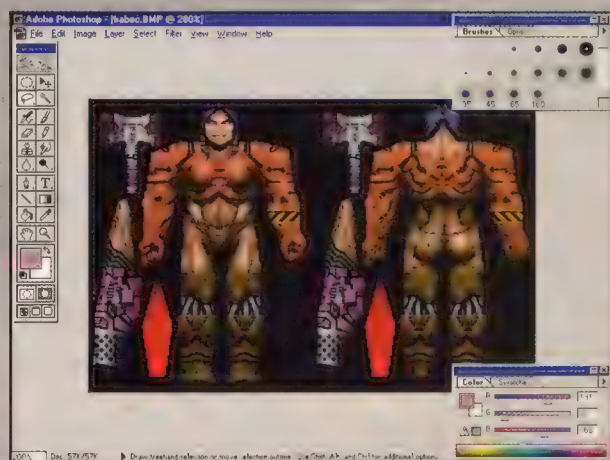
Второе ограничение, накладываемое самим Quake'ом, — цветовая палитра. Проблема в том, что цветовая гамма, используемая в Q, слегка отличается от стандартной цветовой палитры Windows. Если происходит нестыковка — ваш персонаж окрашивается в поносно-зеленый цвет. Избежать этого можно,

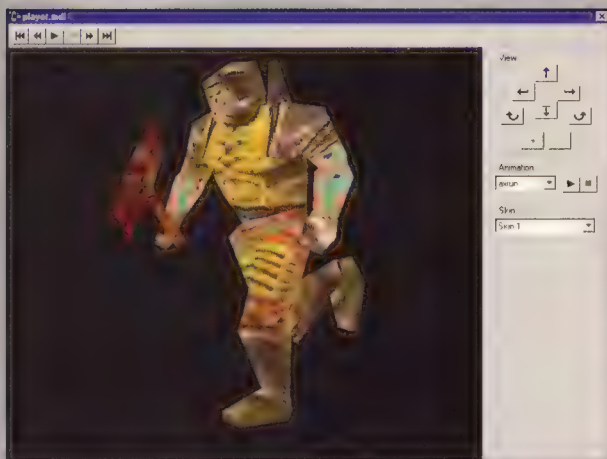
открыв исходную текстуру и модифицируя ее, а не создавая новый файл. В первом случае используется палитра из файла, а во втором — создается новая, и не факт, что она будет совпадать с quake'овской.

Небольшой совет. Не пытайтесь сразу же создать нечто колоссальное, например, поставить вместо лица свою фотку и т.п. Лучше, используя стандартную текстуру, слегка видоизмените ее, покрасьте в новый цвет, нарисуйте на спине свою эмблему (например, буквен-



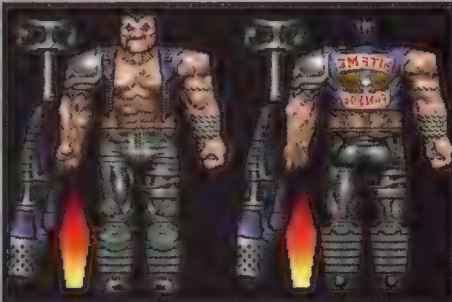
но-графическую надпись из кривых, после получасового изучения прочитывающуюся как "Вася"). Сразу замахнувшись на большое, в итоге не осилишь и малого.





Шаг второй: Человек и шамблер

Все свое художественное дарование вы использовали, и не исключено, что использовали по назначению. И создали нечто, отдаленно напоминающее героя вашей мечты. Теперь надо примерить новую шкуру: не велика ли, не жмет ли где. Снова загружаем Qme и выбираем в меню file функцию import. Все, это и есть ваш герой. На этой стадии выявляются все огрехи вашего непревзойденного дизайна. Переключитесь в режим 3D View и врубите максимальное приближение. Если в месте слияния передней и задней текстуры есть белые или черные пятнышки — значит, скин слишком мал. Пододвиньте его так, чтобы он точно входил в сетку.



Теперь, надеюсь, вы поняли, почему лучше сделать шкуру больше, чем меньше.

На этом же этапе проверяется качество палитры. Если герой смотрится нормально здесь, то будет выглядеть нормально и в Q. Если же он покрыт сине-зелеными пятнами с фиолетовыми прострочинами, то у ваших противников при виде вас создается обеспокоенное впечатление, что

на них прет татуированный карликовый шамблер. Известны случаи, когда люди пугались. Сильно. Один такой до сих пор отмывает стул, на котором в тот момент сидел.

В общем, если вы выглядите как татуированный карликовый шамблер (или как выглядел некто Геймер после первой попытки изготовления авторского скина), то это означает, что придется перделывать палитру.

Шаг третий: Из RL по ближнему

Теперь настает один из самых ответственных моментов — подключение самих скинов. Науке известно несколько вариантов.

Понятно, что если вы просто, используя Qped, замените стандартный player.mdl полученным файлом, то измените скин героя. Это позволит вам при игре с товарищем по модему или в локальной сети видеть его не простым солдатом, а чем-то... другим, и аналогичным образом будет видеть вас он. Недостатки этого способа — у товарища должен стоять тот же player.mdl, иначе ничего не получится. Вы его будете видеть кем вашему скину угодно, в то время как он вас — все тем же стандартным обормотом из Q. С этим связан хинт: если вы поставите яркий цветастый скин и не дадите его товарищу, то сможете разглядеть его оранжево-красную физиономию даже в самой глубокой тени и затем точно пустить ракету из RL в нарисованный у него на груди желтый круг с малиновой надписью «сюда».

Второй вариант применения таков. При использовании Deathmatch add-on'a Reaper bot залезть в файл skins.mdl в каталог reaper и поменять в нем скины. Всего в файле 16 позиций, соответственно, можно засунуть туда шестнадцать кож. После чего в игре, используя клавишу «p», активизируете скины и запускаете ботов. Если нажать дважды, то для ботов каждого уровня будет свой скин. Понятное дело, после этого воевать с ботами становится зна-

чительно более классно — ты их узнаешь, по именам величаешь, привычки заучиваешь... Идеальный способ заработать шизофрению, надо заметить.

Третий вариант — для поклонников Q по И-нет. Скачивается прога Quake World, позволяющая вам подключать свою собственную шкуру при входе на сервер. Чтобы ваше творение видели остальные участники турнира, им придется скачать ваши текстуры. Поддерживается все это только на серверах QW.

Так что держайте, Q-киллеры, и у вас все получится. Не факт, что с первого раза, и не факт, что со второго. И не факт, что с третьего, но когда-нибудь обязательно получится. Или же ломитесь гурьбою на



www.slipgatecentral.com, а там — в skins, а там вы уж разберетесь, где разыскать воплощение своей кожаной мечты. Вообще же, давать адреса лениво — на скины можно выйти едва ли не через любой сайт, посвященный Q.

И еще один комментарий. На сей раз заключительный. Мы обозревали процесс создания и натягивания шкур для первого Quake. Во втором никаких принципиальных отличий нет — разобравшись с Q, с грехом-напополам разберетесь и с QQ. Успехов.

Viv

& Игорь Дарт aka Vader

STRATEGY

На смерть сюжета

Скучно, девушки! — как говаривал Остап Бендер. Просматривая стратегию за стратегией, я все больше убеждаюсь в том, что хороших сценаристов не могут позволить себе даже самые преуспевающие компании. Не знаю, как у вас, а у меня уже давно сложилось мнение, что сюжеты для большинства стратегических игр придумывает какой-то один таинственный человек, лишь незначительно изменяя их содержание. И даже не столько содержание, сколько внешние декорации. Марсиан на юпитериан, прошлое на будущее, вторжение из космоса на пришествие со дна океана. Нет, правда. Каждый раз нам упорно рассказывают либо про длительный конфликт, вылившийся в очередную мировую войну, либо про вторжение на родную планету, либо про оккупацию вражеской, либо про что-нибудь вроде того...

К сожалению, разработчики, в большинстве своем, попросту полагают, что сюжет игры — не более чем дописка к ней самой. Лишь бы начинка была хорошая, а уж под каким соусом — не важно. Однако подобные рассуждения не только циничны, они кощунственны. Ведь, на самом деле, мир игры значительно важнее, чем может показаться на первый взгляд. Именно от того, каким он будет, и зависит то, насколько мы в него поверим. Разве не это, по идее, является сверхзадачей всех разработчиков? Сделать игровой мир таким, чтобы мы не просто играли в игру, а на какое-то время полностью растворились в ее мире. Отождествили себя с кем-нибудь из его персонажей. Ведь для этого нужно не так уж и много. Взять, хотя бы, те же RPG. Мир многих из них настолько богат и многогранен, что сначала поневоле заинтересовывает играющего, а затем и вовсе полностью втягивает в себя. Да так, что можно забыть обо всем на свете.

В стратегиях мы, к сожалению, видим подобное не часто. Приятными исключениями обычно становятся только те из них, которые изначально строились на каком-либо ролевом (опять же) мире. Типичный пример — *Emperor of the Fading Suns*. Досконально выверенная вселенная со своей историей, своими силами, своей моралью... А что же мы видим, скажем, в *Master of Orion*? "В конце 23 тысячелетия 10 рас от нехватки места на родных планетах вынуждены начать освоение новых миров". Вот, собственно, и весь сюжет. Вернее, отписка от него. И разработчики поступают подобным образом в подавляющем большинстве случаев.

Или впадают в другую крайность. На скорую руку придумываются многомегабайтные тексты, подробно расписывающие игровую действительность. Но все эти потуги оказываются совершенно тщетными, так как совершенно не связаны с самой игрой. Типичный пример — *Deadlock*. В текстовых файлах любой

желающий мог прочитать огромный *околоигровой* фантастический рассказ. А мог этого и не делать, поскольку реальный сюжет игры сводился к войне за право владения богатой планетой. Все же остальное не играло уже ни малейшего значения и никак непосредственно с игровым процессом не соотносилось.

Впрочем, в случае с *Deadlock* разработчики хотя бы попытались что-то сделать. Обычно же не задумываются даже над этим. А ведь насколько интересней стали бы игры, если мотивацией войны было бы не истощение природных ресурсов и не борьба за сферы влияния, а, скажем, что-нибудь менее банальное. Хотя бы философско-религиозные разногласия. Если подойти к такому сюжету с умом и разработать достойные религии, то становится возможным заинтересовать человека не только в игровом процессе, но и в игровом мире. Даже когда речь идет о банальной RTS. Если в ее основу будет положен по-настоящему интересный и неординарный мир, то лично мне захочется сыграть уже только поэтому. Не говоря уже о том, что это даст возможность уйти от банальных заданий вроде построения базы и разгрома вражеской. Каждая миссия может стать уникальной, если подойти к ней творчески. А если еще добавить сюда нелинейное развитие сюжета... Скажем, возможность обратиться в другую веру и возглавить армии бывших врагов. В общем, возможности открываются поистине необъятные.

Однако беда состоит в том, что все это никому не нужно. В прошлом номере я уже говорил о вялотекущих RTS, которые по популярности дадут фору любой действительно интересной и оригинальной игре. Должно быть, подавляющему большинству нынешних геймеров совершенно не нужны хорошие игры, все довольствуются клонами. Абсолютно то же самое происходит и с сюжетами. До тех пор пока будет спрос на банальный и одноликий ширпотреб — никто не станет изгаляться и делать что-то необычное. К сожалению, здесь начинает действовать золотое правило любого коммерческого проекта. Зачем рисковать, экспериментировать, усложнять, когда могут не понять. Правильно, незачем. Сделать же хорошую некоммерческую игру сейчас практически невозможно.

Что ж, остается только надеяться, что когда-нибудь подобная ситуация изменится. И, создавая очередную игру, ее авторы начнут уделять по-настоящему достаточно внимания и сюжету. И хотя надежд на это не так уж и много, умирают они, как известно, последними.

Петр Давыдов

Слово о Wargame

1. Тяжкая доля воргеймера

Нас не любят. Нас не понимают. Мы забыты, заброшены, одиноки и унижаемы. Почитаемые нами игры получают до обидного малые рейтинги. Да чего там — на весь жанр давно уже плюхнут здоровенный штамп "скука".

Мы — это воргеймеры. Ни одному жанру не приходится столь тяжело, как воргеймам. Поклонников у любого другого — хоть отбавляй, причем как ветеранов, так и новичков. Компьютерные же wargames не могут похвастаться даже сколько-нибудь широким кругом правоверных адептов (начинал

со "спектрума", затем казенная "двушка"...). Неопытный же пользователь почти наверняка не сядет играть даже в *Panzer General II* (хотя, собственно говоря, эта игра больше многих других рассчитана на чайников).

Нас действительно почти никто не понимает. Даже если поклонник RPG станет объяснять про новый релиз человеку, ничего в ролевках не рубящему, последний все же таки сможет что-то понять. 28 рас! 46 классов! 134 вида оружия и полтыщи монстров! Уже чисто количественные характеристики вызовут определенное уважение.

А как с воргеймом? Попробуйте радостно сообщить че-

Through this fields of destruction,
Baptisms of fire,
I watched all your suffering
As the battles raged higher.
And thow they did hurt me so bad,
In the fear and alarm
You did not desert me,
My brothers in arms.

Dire Straits "Brothers In Arms"



ловеку, что в свежайшей игрушке есть и "Граф Цепелин", и "Супер Ямато", а вот "Советского Союза" нет, обидно, и тулолевских торпедных катеров нет, и ДВБ-102 тоже (похоже, правда, что судьбой этого самолета озабочен я один), а Пе-8 зато имеется... Послушает человек, "да и пойдет, ни слова не говоря, только оглядываясь на доброго, трезвого, да только — эх, беда-то какая! — тронутого умом благородного дона."

Дело в том, что мы, воргеймеры, люди малость особенные. Особенность наша состоит в том, что мы сдвинуты на истории, причем в основном на военной. Эдакие современные кадеты Биглеры (отдельные личности будут даже покруче персонажа романа Гашека). И нас не отпугнет никакое графическое убожество (хотя это я слишком оптимистичен — иногда отпугивает), никакая сложность интерфейса. Лишь бы разыграть реально происходившее сражение на экране своего монитора.

Историческая достоверность — основной фактор для воргеймера. Именно он определяет привлекательность игры. А дальше уже идет неистребимая в человеке жадность — всего побольше. Больше сражений, больше кампаний, больше what-if'ов (то есть ситуаций из серии "а что, если бы..."), больше разнообразной боевой техники. Но количество иной раз не спасает. Если реальные параметры, скажем, Ил-2, разительно отличаются от игровых (что случается почти постоянно) — это вызывает дикое раздражение. Или вот недавний пример — Civil War Generals II. Там вроде бы кампаний наделали — воз и маленькую тележку. А на деле — перетасовка одних и тех же битв.

Воргеймеров в нашей стране немного. А все оттого, что практически отсутствуют традиции настольных военных игр. На Западе же это — процветающая ветвь индустрии, а значит любой wargame на 100% найдет сбыт. Пусть не очень большой, но вполне достойный. Если же игра привлекательна и для чайников, то она вообще становится вечным хитом, с которым напропалую сравнивают все последующие воргеймы. Причем иной раз и без особых оснований (такая судьба постигла Panzer General и, частично, Steel Panthers).

Наша же промышленность вообще не баловала нас военными играми даже для детей (на Западе, кстати, вполне взрослые дяди с не меньшим, а то и с большим энтузиазмом играют в настольные воргеймы). На протяжении моего застойно-перестроечного детства мы с товарищами активнейшим образом выискивали малейшую настольную игру на военную тему (да и хотя бы вообще на историческую). Надо ли говорить, что поиски практически никогда не увенчивались успехом? Из всей убогой продукции более-менее выделялся только "Полководец" на тему Наполеоновских войн, да и тот явно был пущен в печать абсолютно без бета-тестирования.

Единственный выход в такой ситуации для мающейся ду-

ши — создать игру самому. По этому пути пошла и наша компания, и все остальные многочисленные воргеймеры Союза. Объединяясь в маленькие закрытые группки, они по-своему перекраивали события всех войн истории. В ход шли реальные географические карты, чертежи кораблей, армии солдатиков... По достоверности домашние поделки намного опередили фабричную западную продукцию и даже многие современные компьютерные воргеймы.

2. А о чем, собственно, речь?

(:- к вопросу о классификации :-)

Но, благослови Господь компьютеризацию, вся Русь, пришел к нам ИБМ ПК. А с ним, постепенно, и живущие на всяких там НГМД, НЖМД, а потом и на КД-ПЗУ wargames. Однако некоторые люди (коих было, как ни жаль, подавляющее большинство) совершенно не встретили воргеймы с распростертыми объятьями. Мало того, что им было невдомек, чего тут интересного (мой младший брат до сих пор меня спрашивает: "Слушай, как ты можешь в это играть? Ведь все одно и то же!"), так нередко они вообще не понимали, что это за жанр. И так:

Wargame есть игра, имитирующая боевые действия на стратегическом, оперативном или тактическом уровне. При этом игрок берет на себя командование войсками, представленными чаще всего в виде фишек с набором параметров. Каждая фишка — как минимум отделение пехоты или одна единица боевой техники, как максимум — обычно армия или корпус. В этих играх практически отсутствует сбор и распределение ресурсов. Если они и есть, то это только один ресурс, который собирается практически на автомате и расходуется только на постройку новых юнитов.

Классический воргейм предусматривает также походность (обязательно!), гексагональное (в крайнем случае, клетчатое) поле (не столь важно) и точное соответствие историческим реалиям. То есть воссоздаваемое сражение либо действительно было, либо очень даже могло произойти (what-if). Разумеется, столкновение советских и американских частей под Прагой в 1945 было весьма вероятно (о, как агрессивен был старик Паттон!), в то время как присутствие десантного вертолетоносца "Тарава" в высадке в Нормандии годом ранее возможно разве что для смеха.

На классических воргеймах сделала себе имя компания SSI. Ее пятизвездная генеральская серия сделала в жанре примерно то же, что и Diablo в RPG — обратила в поклонников воргеймов множество чайников. Другой их сериал, Steel Panthers от Гэри Григсби, намного круче, но оттого и пользуется в России много меньшей популярностью. В загоне и серия Wargame: Constructive Set Нормы Корепа, занимающая по навороченности промежуточное положение: и чайнику понятно, и ветерану интересно. А между тем, ее третья часть Age of Rifles — безусловно лучшая имитация сухопутных сражений XIX века. Пресловутый talonsoft'овский Battle-



ground может противопоставить разве что точность воспроизведения местности, а в остальном находится в явном проигрыше.

Классические воргеймы — уже совершенно сложившийся жанр. Новые идеи если и появляются, то в крайне небольшом количестве. Это дает повод обозревателям говорить о «еще одном середнячке». Господа, не судите так строго. Обращайте внимание на уже помянутую историческую достоверность. Вы же не станете упрекать квест за неноваторский интерфейс? Гораздо большее значение будет иметь сюжет. Ведь так?

Конечно, не одними классическими воргеймами жив человек. Особый подраздел составляют военно-морские игры. Они бывают и походовые, и гексовые (знаменитая (но не у нас) серия Carriers at War, или 5th Fleet)). Но чаще всего игровое поле вообще не разбито на какие-либо сектора. А сам игровой процесс протекает в реал... скажем так: не в походовом режиме.

Как же удастся создавать «правильные» воргеймы без походовости? Штука заключается в том, что в морских воргеймах применено не «реальное время», а «время 1:1». А это, как показывает опыт, большая разница. При правильно выбранном масштабе даже какой-нибудь SR-71 с его M=3 будет ползти по экрану медленнее улитки, и можно тщательно обдумать процесс его сбивания и отдать все необходимые приказы. Да и вообще, в любом бою при любом масштабе, время 1:1 всегда оставит минуту-другую на размышления.

Более того, ход времени нередко приходится даже ускорять, причем во много раз. Скажем, в Harpoon — до получения игрового времени на секунду (по эту сторону монитора). А в Great Naval Battles — всего в 4 раза. Этого обычно хватает. Если нет — предусмотрительные разработчики вставляют в игру спасительную паузу. В этом режиме можно волю наотдавать приказов, а затем включить время обратно. Такая возможность есть и в Age of Sail, и в GNB, и в Gettysburg! (тройкратное «ура!» Сиду Мейеру). Кстати, подобный режим был и в старых играх от Impressions (The Blue and the Grey, D-DAY: The Beginning of the End).

Итак, воргеймы бывают классическими и морскими. Третий тип — реалтаймовые wargames, которые получают в последнее время особенное распространение. Сюда относятся и наше российское «Противостояние», и Close Combat, и даже Gettysburg!. Все эти игры, конечно, красивы и волшебны, но... сердце старого воргеймера прочно занято походовыми баталиями.

Наконец, самая малочисленная группа — неклассические походовки. Сюда относятся, к примеру, Fantasy General или свежая Final Liberation. Из игр-ветеранов лидирует великий сериал Battle Isle от Blue Byte. Немецкие разработчики продемонстрировали всему миру, как нужно делать качественный, умный и сложный wargame для новичков. Их старания не прошли даром — серию поминают добрым словом до сих пор, а механика BI2 была взята на вооружение SSL. Так, к слову говоря, и родился Panzer General.



3. Особенно тяжелая судьба российского воргеймера

Нам действительно тяжелее, чем западным собратьям по мышке. Дело заключается в одном странном чувстве — национальной гордости. Как говорится, за державу обидно!

Во-первых, гнусные америкашки и англичашки (и их с ними, и чума на оба их дома) наглейшим образом игнорируют наше богатейшее военное прошлое. И это во времена, когда мир компьютерных полководцев уже перекормлен имитациями Войны Севера и Юга или Тихоокеанского ТВД во Второй Мировой. Понятно, что янки обожают делать из себя героев и спасителей мира, но все эти войны настолько не близки русскому сердцу, насколько только это возможно. Исключение составляют разве что любители истории ВМФ, которых противостояние японского и американского флотов действительно завораживает.

В то же самое время наша с вами военная история подвергается поруганию, попиранию и зажиманию. Где, спрашивается, отражение ратных подвигов Невского и Донского? Где Северная война? А баталии Суворова и Румянцева — Кагул, Рымник, Измаил? Слава богу, хоть 1812 год попал в воргеймы, да и то только из-за того, что мы тогда мылили шею самому Наполеону. Дальше — полный провал. Крымской войне хотя бы уделена пара сценариев в Age of Rifles, но уже Русско-Турецкая 1877–78 годов точно никого не волнует. Хм... Извините, увлекся. Но список этот можно продолжать и продолжать!

Вторая обида — недооценка нашей военной техники. В то время, как на стороне немцев и союзников позволено воевать практически всеми моделями самолетов и кораблей вплоть до самых невообразимых what-if'ов, нашу технику ограничивают самыми массовыми образцами. Да и их параметры безбожно занижены!

До сих пор меня трясет в приступах безудержного гнева при воспоминании о «Катюшах» и Т-34 в Panzer General. Это же жуть какая-то! А вечная история с Ил-2! Его по-прежнему упорно причисляют к обыкновенным самолетам, ставя в категорию Soft Target. Конечно, никто уже не помнит, что это был наиболее мощно бронированный самолет Второй Мировой (не считая его развития, Ил-10; впрочем, брони на нем не добавили, вот только разве скорость и маневренность возросли) с самым низким процентом потерь!

И при всем этом ужасе российские разработчики совершенно не горят желанием идти на помощь российским же воргеймерам. Уже помянутое «Противостояние» реалтаймово, а посему не внушает большого доверия. Как не бредово это звучит, но походовая система более достоверно отражает реалии боя, чем real-time.

На «Бородино» уже высыпана увесистая горка камней, так что не будем забивать добавочные гвозди в гроб этой поделки. Нет, я не понимаю, неужели так трудно выйти на кон-





такт с ветеранистами воргей-
мерами (себя в виду не имею —
при всем моем энтузиазме я по
сравнению с ними не более чем
чайник), которые занимаются этим
уже лет по 20 с лишним?!

В общем, тяжко. Приходится играть в то же самое, во что
чьей-то заокеанской душе угодно. А что делать? Опять сол-
датиков на полу расставлять?

4. В заключение

Сумбурная получилась статейка. Но что поделать — нако-
пилось, наболело, накипело. Горько видеть пренебрежение
жанром со всех сторон. И хотя военная история — достаточ-
но узкий предмет, все же для общей эрудиции ознакомиться
никому не помешает...

Да, и кстати. Самый лучший AI присутствует именно в по-
ходовых воргеймах. Похвастаться более проработанным ис-
кусственным интеллектом могут, по моему мнению, разве
что шахматы. Все жалобы любителей RTS на тупых юнитов
и безмозглого противника вызывают у воргеймера усмешку.

P.S. К российским разработчикам

Делайте воргеймы по нашей истории! Про Первую Мירו-
вую и Великую Отечественную, про татаро-монгольское иго
и войну в Испании (не говорите мне про убогий испанский
сценарий в PG II. Этот конфликт заслуживает много больше-
го). Ставьте настоящие характеристики, не унижайте родную
технику. И, по возможности, не идите на поводу у моды.
Не надо нам вашего реалтайма! Гексиков нам бы, славнень-
ких гексиков, и походовости такой; знаете ли, дискретной.

P.P.S. К российским воргеймерам

К российским воргеймерам: товарищи солдаты! Нам тя-
жело (я повторяюсь, или мне это только кажется?), но мы не
сдаемся. Нас мало, но мы живем надеждой на подкрепления.
Итак — штыки примкнуть, шашки наголо, по машинам —
и полный вперед к новым победам в виртуальных битвах!

Что-то я сегодня пафосен. Излишне. Пойду-ка полетаю.
Битва за Британию не ждет.

Андрей Алаев

Мнение редактора стратегического раздела

Дорогие и многоуважаемые читатели! Не скажу, что по-
зиция Андрея во всем совпадает с бытующими в редакции
мнениями. И дабы не ограничивать вас лишь одной точкой
зрения, рискну высказать также и свое отношение к жанру
wargame.

Как мне представляется, убогое графическое исполнение
и перегруженный интерфейс никак не могут быть необходи-
мыми условиями для обеспечения исторической достовер-
ности и для реализации сильного AI. Согласитесь, это абсурд.
Что мешает сделать игру одновременно и красивой, и понят-
ной, и достоверной?

Прочитывая данную статью, я неволь-
но начал приходить к заключению, что
автор причисляет себя едва ли не к не-
кому тайному сообществу, где с пре-
небрежением смотрят на всех тех не-
счастливых представителей играющего
человечества, которые ценят в стра-
тегиях не саму модель, а играль-
ность, графику и так далее. Создается
впечатление, что подобное сообщест-
во приняло за основу крайний кон-
серватизм и не желает развития жан-
ра. Возможно, потому, что отсутствие
новизны дает названному сообществу
возможность ощущать свое превосходство
и попрекать всех прочих: "Смотрите, сынки, мы
играем в настоящие игры".

Но только, как мне кажется, игра должна быть игрой, а не
учебным тренажером. Если расценивать воргеймы именно
как последние, то и распространять их следует в военных
училищах на курсах будущих генералов. Что, впрочем, мало-
возможно, так как трудно вообразить себе гениального пол-
ководца, научившегося полководить после отыгрыша десят-
ка-другого компьютеризованных wargame'ов.

Если же речь идет о широких слоях игрового народонасе-
ления, то wargame (как и вообще любая игра) должен бы вы-
глядеть соответствующим образом. То есть быть интерес-
ным не только для прожженных фанатов военной истории,
но и для всех остальных. Если же воргеймы изначально со-
здаются для узкого круга преданных почитателей из числа
вышеупомянутого сообщества, то и не стоит рассчитывать
ни на какие высокие рейтинги в игровых изданиях.

Но на самом деле воргеймы делаются именно для наро-
да. И с расчетом на этот самый народ. Кто скажет, что тот же
Gettysburg! не wargame? Думается, это бесспорно.

Так вот, неужели, же умело реализованный режим
real-time способствует ухудшению игры? Да и, собственно
говоря, real-time он или turn-based — не столь принципи-
ально. Не принципиально, если только не исходить из неких
принципов, принятых в упомянутом тайном сообществе за
аксиому.

Есть понятие интересности — оно видится мне определя-
ющим. Есть понятие стандартности и самоклонирования —
оно видится мне отрицательным фактором. А самое пе-
чальное — когда самоклонирование превращается
в догму. Когда омертвелость жанра канонизируется
и когда поклонники омертвелости отвергают лю-
бые новые веяния. Печально, когда целый
жанр превращается в конвейер по штам-
повке деньгоприносящих серостей и по-
степенно вымирает, утрачивая внима-
ние игровой общественности.

Так мне кажется.

Петр Давыдов

В оформлении статей
использована
графика
Panzer General II и
Civil War Generals II



эксклюзивное интервью с разработчиками

DUNE 2000

Long Live The Fighters!

В прошлом номере мы уже рассказывали о том, что в стенах Westwood Studios сейчас разрабатывается Dune 2000, сиквел к самой первой и самой популярной RTS. Как вы помните, в десятом номере мы весьма скептически отнеслись к данной разработке. Достаточно единожды увидеть выставленные на всеобщее обозрение скрины, чтобы прийти к не самому приятному выводу: Dune 2000 может оказаться третичным клоном C&C, роднящимся с оригинальной Dune 2 не более чем общими принципами. Однако надежда, как известно, умирает последней.

А особенно надежда на то, что чудо произойдет вновь и что играть в Dune 2000 окажется столь же увлекательно, как и в Dune 2.

Несомненно, время все расставит по своим местам, рассортирует по полочкам, и с течением времени мы узнаем, насколько Dune 2000 соответствует своему громкому названию. Пока же нам просто интересно ждать. Интересно и любопытно. А любопытство, конечно же, порождает вопросы.

Одержимые этим чувством и набравшись вопросов, мы обратились к продюсеру проекта Льюису Петерсону (Lewis Peterson). Льюис любезно согласился на интервью, и — ва-



шему вниманию. Все то, что вы хотели бы узнать о Dune 2000, но боялись спросить.

— Скажите, работает ли над Dune 2000 сейчас кто-то из тех людей, кто в свое время создавал Dune 2?

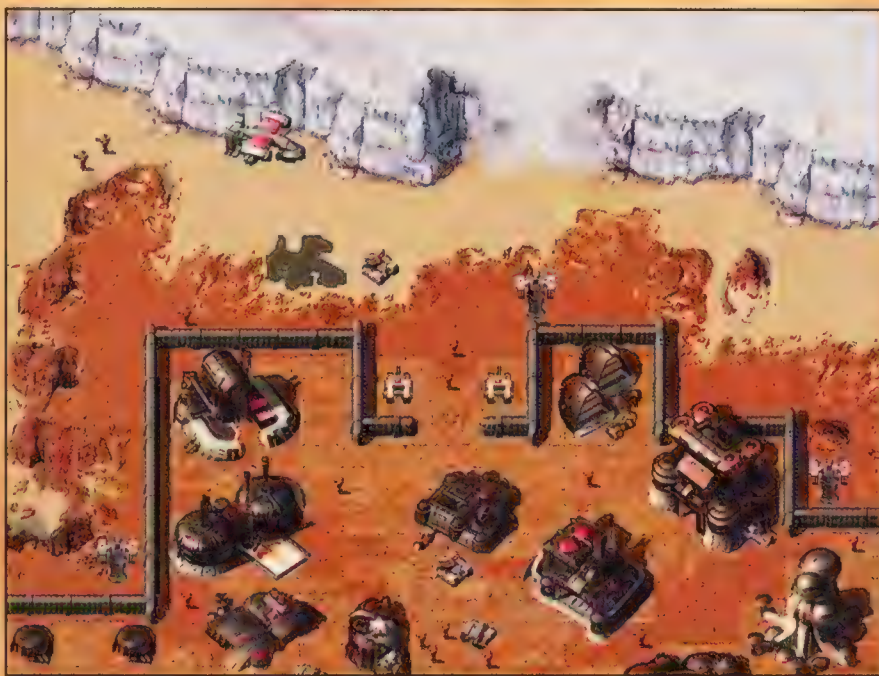
— Что ж, самый важный член команды разработчиков Dune 2 прило-

жил руку и к Dune 2000. Brett Sperry — президент Westwood, придумавший большую часть элементов дизайна второй Dune — принял участие и в работе над Dune 2000. Этот проект является для него особенным — ведь Dune II была одной из самых больших удач Westwood.

— Что подвигло вас начать работу над Dune 2000 именно сейчас? Ведь прошло уже столько времени... Возможно, многие люди уже успели подзабыть Dune 2.

— Интерес к Dune II не ослабевает, поэтому мы решили в конце концов дать фанатам то, что они просят. А просят они Dune II с улучшенным интерфейсом, более качественной графикой и, что самое важное, возможностью многопользовательской игры. Сверившись с графиком разработок, мы поняли, что можем выделить время на ее создание. И решили не упускать такой возможности.

— Как известно, Dune 2000 создается на движке C&C. А ведь ему уже больше трех лет! Не кажется ли вам, что игра из-за этого будет не так хороша, как, скажем, полностью трехмерные Total Annihilation или Myth? Не было ли у вас мыслей немного



подождать и выпустить Dune 2000 уже на движке Tiberium Sun?

— В действительности, использованный движок отличается от C&C, просто в нем используется все то, чему мы научились в ходе разработки игр C&C, да и интерфейс во многом подобен. Так что не стоит искать какое-либо сходство с другими играми. Мы считаем, что нам удалось сохранить столь же увлекательный gameplay, который сделал Dune 2 классикой.

— Миссии в Dune 2000 будут оригинальными, или они делаются по аналогии с миссиями из Dune 2?

— Схожесть с миссиями Dune II будет, но они подверглись существенной переделке. Нам пришлось сделать это из-за того, что новый интерфейс позволяет управлять



юнитами значительно более оперативно. Если бы мы все оставили без изменений, то игра стала бы слишком легкой.

— Услышим ли мы столь любимую музыку из Dune 2 в новой игре, или же звуковое оформление станет уже полностью другим?

— Наш композитор Фрэнк Келпеки (Frank Kelpacki) проделал огромную работу по воссозданию музыки из Dune 2. Также он написал несколько оригинальных композиций, которые способствуют погружению в таинственную атмосферу песчаного мира Арракиса.

— В игре по-прежнему будет три противоборствующие стороны? Много ли в Dune 2000 планируется новых видов техники?

Вообще, стоит ли ждать каких-либо неожиданностей?

Как и в первой игре, соперничать будут три дома. Все юниты останутся прежними, к ним только добавятся инженер, который сможет захватывать поврежденные строения. Что касается неожиданностей — подождите до момента встречи с новыми и продвинутыми червями. Они потрясут ваше воображение!

— Как обстоят дела в плане AI? Он будет аналогичен AI в Red Alert?

— Этот AI будет грозным соперником. Уж поверьте, мы знаем, что делаем. "Trust me,

I know what I do" (c) SH ;—).

— Когда ориентировочно стоит ждать выхода игры?

— Весной, скорее всего, в мае.

— Dune 2000 будет завершающей игрой, построенной во вселенной по мотивам книг Френка Херберта, или уже есть мысли о создании Dune 3?

— Следите за развитием событий. От нас (в смысле, от Westwood) можно ожидать все что угодно.

— Искренне желаем вам успеха и надеемся, что оторваться от Dune 2000 будет так же нереально, как в свое время от Dune 2.

— Спасибо, приятно было с Вами пообщаться.

С Льюисом Петерсеном
беседовал
Петр Давыдов



Alien Intelligence

Жанр Real-time стратегия
Издатель Interplay
Разработчик Flatline Studios
Дата выхода Весна 1998 года
Windows 95

MoO как RTS?

Идея создания RTS, в которой традиционный real-time сочетался бы с глубиной и масштабностью, скажем, Master of Orion, витала давно. Время от времени на рынке появлялись RTS со множеством различных рас, деревом изобретений... Вспомнить хотя бы Enemy Nations. Однако, несмотря на все потуги, подобные игры явно не могли встать в один ряд с MoO.

Что ж, ничто не вечно под луной (вернее, "над луной", ведь Орион куда как дальше, чем наш бледный спутник). Судя по всему, мы стоим на пороге пришествия игры, претендующей на затмение вышеозначенного светила. Как и все грандиозное, игра эта называется до безобразия просто — A.I. Сия аббревиатура означает Alien Intelligence — инопланетный интеллект (просим не путать с Artificial Intelligence, искусственным интеллектом). И принадлежать она будет, как уже было сказано, к народному жанру real-time стратегии.

Причем разработки ведутся в восьми разных сферах.

А теперь самое главное. Война в A.I. будет вестись не только на поверхности планет, но и в открытом космосе. Для чего в игре присутствует разнообразнейшая боевая техника. Даже больше того. Игравший получит возможность собственноручно проектировать свои космические корабли и наземные машины. Для каждой расы предусмотрено по 7 корпусов, кото-



10 000 космических кораблей для одной игры

Про качественную сторону игры пока известно немного. Однако если предположить, что количество рано или поздно переходит в качество, то A.I. должна стать шедевром.

Перво-наперво, в игре будет 6 абсолютно различных рас, что для RTS весьма неплохо. Но главную надежду мы возлагаем на обещанное технологическое древо, уходящее на целых 150 (!) уровней вглубь.

рые можно начинить всевозможными оборудованием и оружием. Словом, только внешне в игре присутствует 42 разных корабля. А ведь комбинаций разнообразного оружия и различных технических штук может быть и до 10000. К тому же, каждая сторона обладает 12 присутствующими только ей юнитами.

A.I. в иллюминаторе...

Впрочем, хватит арифметики. Ведь возможный залог успеха новой игры вовсе не только в ее количественном разнообразии. Сам игровой процесс обещает быть не менее интересным.

Прежде всего, в A.I. не будет привычной череды миссий. Процесс развития космической цивилизации, разворачиваясь в реальном времени, будет непрерывен. Вы начинаете игру в качестве начальника одинокой колонии, вдали от родной планеты. Хуже всего то, что всякая связь с вашей цивилизацией нарушена. Отыскивая причины неисправности, вы узнаете, что основная планета была уничтожена гигантским ядерным взрывом, который

произвела могущественная раса пришельцев. Что ж, у вас остается единственный выбор — начать активное развитие колонии и, по возможности, исследование и освоение соседних планет. Ведь теперь именно эта, последняя колония является центром вашей цивилизации. Помощи ждать неоткуда.

Кроме противоборства с другими расами, игроку придется встретиться со множеством опасностей. Ваши базы, корабли и торговые караваны будут находиться под постоянной угрозой нападения космических пиратов-рейдеров. Конечно, с открытием продвинутых военных технологий они перестанут быть большой проблемой, но на начальном этапе развития лучше быть осторожным. Неприятности могут возникнуть и на уже заселенных планетах. Например, если вы поведете неправильную налоговую политику, население может запросто взбунтоваться. Также на колонии могут обрушиваться эпидемии болезней, метеориты, и в конце концов всегда есть опасность неблагоприятных погодных явлений (смерчей, наводнений, землетрясений и тому подобных неприятностей). А в открытом космосе корабли могут подстерегать черная дыра, откуда, как известно, живым не возвращался еще никто.

Если же все эти напасти вас не пугают, то впереди ждет борьба с конкурирующими расами. Разработчики обещают выдающийся AI (на это раз Artificial Intelligence), и хочется надеяться, что так оно все и будет. Иначе столь броское название можно будет расценивать не иначе как издевательство.

Схватки будут проходить в самых разнообразных местах. В игре будет пять типов планет, для каждого из которых нужно будет подобрать свою тактику. Разумеется, помимо сражений в разных климатических поясах, останутся битвы в открытом космосе на околопланетарной орбите.

И последнее, но немаловажное игровое достоинство. Все объекты в игре, включая юниты, здания и ландшафт, будут полностью трехмерными. Видимо, в графическом плане нас ожидает нечто, похожее на Total Annihilation, только с более детальной прорисовкой объектов.

В целом, на сегодняшний день A.I. является одной из самых многообещающих стратегий в реальном времени, находящихся в разработке. По крайней мере, хочется надеяться, что новая игра сможет порвать порочный круг клонов, доказав всем, что real-time стратегия вовсе не всегда "RTS" в худшем смысле этого слова. А может и не сможет, кто его знает...

Александр Сидоровский

Sid Meier's Alpha Centauri

Жанр Стратегия
Издатель Electronic Arts
Разработчик Firaxis
Дата выхода Осень 1998 года
Windows 95

Компания Firaxis, в составе которой работает сейчас легендарный Сид Мейер, приступила к разработке новой стратегии под названием Sid Meier's Alpha Centauri. Она должна стать логическим продолжением знаменитой Civilization, которая, как известно, заканчивалась запуском космического корабля на Альфу Центавра. Сюжет нового творения Сида переносит нас вслед за космическими колонистами именно в эту звездную систему.

Итак, Alpha Centauri, или "Цивилизация в Космосе", как ее уже прозвали фанаты, начинается как раз с того момента, где оканчивается "земная" стадия развития человечества. Конкретно это происходит в XXII веке нашей (не чьей-нибудь — нашей!) эры. Огромный корабль с колонистами отправился по направлению к вышеозначенной звезде с целью найти новое пристанище для Человека Разумного. Однако где-то на полпути все, кто находился на корабле, благополучно перессорились и разделились на семь враждебных группировок. В таком, прямо скажем, незавидном положении человеческий род и прибывает на одну из планет системы Альфа Центавра. В довершение всего, планета эта оказывается далеко не такой приветливой, как оставленная на произвол судьбы матушка Земля. Каждая из семи фракций начинает тяжелую борьбу за выживание и — как обычно, мировое господство.

Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), главный дизайнер, делает основную ставку на всеобъемлющую атмосферу игрового мира. По его словам, задача разработчиков — создать полное и детальное представление об обществе будущего — конечно же, в том виде, как оно им представляется. Помимо технологических достижений грядущих столетий, игрок познакомится с социальной, моральной и даже религиозной стороной жизни человечества. И это не безынтересно.

Рейнольдс — не случайная фигура в новом проекте Firaxis. В то время как Сид Мейер занимался Gettysburg!, Брайан уже работал над Alpha Centauri. В свое время он проявил себя, будучи

ведущим дизайнером Civilization II, и теперь имеет возможность реализовать накопленный опыт в еще одном масштабном проекте.

Размах игры не оставляет сомнений. Авторы утверждают, что стратегические возможности Alpha Centauri оставят позади даже саму Civilization. Вам придется решать политические, экономические и даже... этические проблемы. А цель игры может быть достигнута как с помощью грубой военной силы, так и мирным дипломатическим путем.

В отличие от Civ1/2, в Alpha Centauri каждая сторона будет значительно отличаться от других, имея свои сильные и слабые стороны. И это несмотря на то, что все враждующие фракции принадлежат к человеческой расе. Создатели отказались от введения разумных инопланетян как одной из сторон конфликта, хотя игроку и предстоит встреча с разумной жизнью Альфы Центавра.

Еще одно новшество — введение многопользовательского режима. Хотя Alpha Centauri и будет походовой стратегией, авторы решили пойти навстречу "многочисленным просьбам трудящихся" и ввели режим multiplayer, причем с возможностью одновременного выполнения хода.

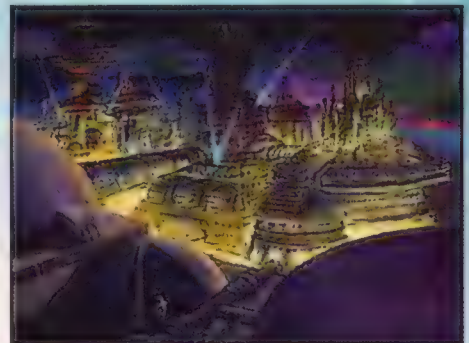
Пока что мы не знаем всех игровых элементов, которые закладываются разработчиками в Alpha Centauri. Однако остается еще кое-что, что можно назвать. Первым делом, это возможность изменения естественного ландшафта планеты; что можно будет использовать как для улучшения природных условий в собственном регионе, так и для учинения "мелких пакостей" своим противникам. Далее, играющий сможет моделировать собственные юниты. Наверное, не нужно



говорить, какие стратегические широты открывает такая возможность. И последнее из известного — кроме своих непосредственных оппонентов, первопроходцам Альфы Центавра предстоит разбираться еще и с враждебными флорой и фауной осваиваемой планеты.

Иначе говоря, проблем должно хватить даже самому искушенному стратегу. Остается только подождать до осени, когда, по заверениям Firaxis, мы сможем увидеть следующий шедевр Сида Мейера. А может статься, что и не шедевр. Ну да кто сейчас может сказать наверняка...

Александр Сидоровский



ККнД II

Жанр Real-time стратегия
Издатель EA и Melbourne House
Разработчик Beam Software
Дата выхода Конец 1998 года
 Windows 95

Круши-убивай-энд-разрушай-дубль-два

Ну не сидится Уцелевшим в их подземных бункерах! Никак не сидится. Что-то их тянет наружу как магнитом:



то ли запах свежего радиоактивного воздуха, то ли вид зеленой мутировавшей травы, то ли приличные сборы от продаж весьма популярного, хоть и не хитового ККнД. Так или иначе, эти самые Уцелевшие, ведомые программистами из Melbourne House, планируют в скором времени второй выход на зараженную поверхность.

По игровому времени после окончания первой войны с мутантами прошло 40 лет. За эти годы Уцелевшие отсиделись в своих безопасных бункерах, отдохнули и перевооружились. Мутанты, как и следовало ожидать, продолжали активно мутировать и дошли уже до такого состояния, что подумать страшно. И в один прекрасный день Новые Уцелевшие (New Survivors) поднялись на поверхность, чтобы вновь встретиться с мутантами. Можете себе представить их удивление, когда они обнаружили, что их собственные довоенные сельскохозяйственные роботы теперь стали мощной военной силой. Видимо, радиация изменила что-то и в их электронных мозгах, так что теперь бывшие робо-фермеры взялись за оружие, движимые единственной целью — уничтожить все живое на планете. Разумеется, играющий сможет возглавить и эту новую механическую расу роботов — Series 9. Таким образом, в конфликте теперь участвуют три стороны, причем каждый сам за себя.

ККнД 2 или Xtreme 1,5 ?

То ли Уцелевшие слишком поторопились со вторым пришествием, то ли жизнь в постъядерном мире течет как-то вяло, но с той поры, как отбушевала первая война с мутантами, произошло не так уж и много событий. Кроме появления тре-



тей расы, всего лишь слегка изменился внешний облик планеты (читай: графика), незначительно обновился состав обеих армий — правда, добавились воздушные и морские юниты, появился fog of war. Прорисовка ландшафта, зданий и юнитов стала еще детальнее — в результате игра выглядит вполне симпатично. Но земля как была двухмерной, так ей и осталась, а это уже, извините, вчерашний день. Интерфейс не претерпел ровным счетом никаких изменений, разве что значки перерисовали. Игровой процесс ККнД остался нетронутым. Из того немногого, что еще не упоминалось, в ККнД 2 нас ждет:

- а) 45 нелинейных миссий;
- б) полноценный редактор миссий и, что уже интереснее, редактор юнитов;
- в) 20 карт для многопользовательской игры, поддерживающей до 8 игроков (включая A.I.).

Пока еще рано делать окончательные выводы, но судя по всему, в лице ККнД 2 мы получим доработанный, дорисованный, додуманный ККнД. Что ж, по этому пути идут многие разработчики, не желая рисковать тем, что уже создано и пользуется популярностью. И их едва ли можно за это винить. Лучше скажем им спасибо хотя бы за то, что ККнД 2 не станет банальным набором миссий на манер ККнД Xtreme.

Александр Сидоровский



Commandos

Behind the Enemy Lines

Жанр Real-time combat simulation
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Pyro Studios
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95

Ни для кого не секрет, что волна интереса к real-time стратегиям начинает спадать. Менялись времена и места сражений, оружие и техника, принципы экономики — но жанр начал приедаться. Стало понятно, что вне зависимости от антуража эти игры все-таки скорее тактические, чем стратегические, а главная тактика победы в большинстве случаев описывается словами "успеть быстрее и задавить массой". И все-таки хочется, чтобы у тебя была игра, в которой надо шевелить не только мышью, но и мозгами. Отчасти этим обстоятельством объясняется не затихающая популярность игр в жанре tactic squad combat — здесь нужно осуществлять тактическое управление боем небольшого отряда. Представители данного жанра, начиная от Syndicate и заканчивая знаменитой серией X-COM, с одной стороны, заставляют игрока принимать решения быстро (все-таки бой есть бой), а с другой стороны — не допускают при принятии этих решений безрассудства (потеря каждого бойца чревата серьезными проблемами в будущем). Создатели игры Commandos: Behind the Enemy Lines (Коммандос: за линией фронта) серьезно обратили внимания на обе эти составляющих. Они считают, что смогли зафиксировать каноны нового жанра и озаглавили его real-time-tactics (тактика реального времени). Новообразовавшаяся команда испанских разработчиков надеется, что их детище станет таким же "отцом-основателем", каким стали C&C и Warcraft.

Диверсанты в фашистском тылу

Действие игры относится ко временам Второй Мировой. Игроку придется командовать группой (до 12 человек) элитных диверсантов в каждой из 24 миссий в тылу германских войск. Каждая миссия будет иметь собственную, четко указанную цель: разрушить дамбу, добыть секретные документы, похитить вражеского генерала и т.п. Каждый из диверсантов будет обладать персональными специальными навыками (такими, как подрывник, снайпер и т.д.), а возможно даже и личными особенностями характера (как это было, например, в Jagged Alliance), придающими

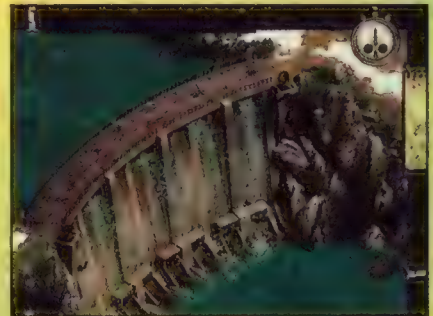
бойцам индивидуальность, а в саму игру вносящими легкую примесь ролевого жанра. В отличие от большинства подобных игр, в прохождении каждой миссии будет входить также и эвакуация с места проведения операции, причем игроку будет запрещено оставлять своих раненых и захваченных в плен (а вариант пленения диверсантов и помещения их в тюрьму в игре предусмотрен). Каждая миссия ставит игрока в совершенно новую ситуацию, требующую уникального, отличного от других миссий решения. Разработчики обещают, что тактика "вломиться на территорию вражеской базы, паля из всех стволов" будет приводить к гарантированной и быстрой гибели подразделения и провалу операции.



Военная головоломка

Фактически, каждая операция представляет собой своеобразную военную головоломку и должна решаться теми же, что и для головоломки, способами: детальное исследование, поиск путей решения, интерактивная реализация. Рассмотрим, для примера, первую миссию игры: уничтожение склада горючего. В распоряжении игрока 5 человек: диверсант, водитель, подрывник, аквалангист и снайпер. Склад с трех сторон окружен стеной, а с четвертой к нему примыкает река, патрулируемая катером. Кроме того, лагерь прикрыт двумя пулеметными вышками. Ситуация сложная, но, как уже говорилось, шансы сделать свое дело есть. Посмотрим на место операции повнимательнее. Вон недалеко от вышек стоит сарай: не спрятать ли на его крыше снайпера? Можно ли использовать грузовик, с завидной периодичностью приезжающий на склад? Нель-

зя ли будет, заложив мины, быстренько унести ноги на патрульном катере? Заметим, что у каждой операции есть не один способ ее удачного проведения. Этому способствует и максимальная интерактивность расположенных на поле боя объектов: грузовик и катер можно захватить, пулеметом на вышке воспользоваться в своих интересах, а мешающие стены — взорвать. Одна из главных задач, поставленных при создании Commandos, — дать игроку максимальную свободу и выбор в возможных действиях. Главное, что необходимо сделать, так это разгадать поведение врага и заготовленные им ловушки, понять его слабые стороны и использовать их для выполнения задачи (и, повторюсь, также для эвакуации вашего отряда, а если это необходимо, то и в освобождении захваченных в плен). Несмотря на динамично развивающееся действие, Commandos потребует прежде всего не умения быстро стрелять, но умения правильно разработать рисунок боя.



Реализация

Управление игрой будет вестись в трехмерной изометрической перспективе и представляется очень похожим на управление оперативниками X-COM или агентами Syndicate. Игроку представится возможность как управлять каждым диверсантом индивидуально, так и объединять их в группы. В игре моделируется достаточно большой спектр вооружений, психологические факторы боя (как, например, паника), а также различие в поражающих факторах вооружения при ближнем и дальнем бое. Графика (судя по представленным создателям картинкам в формате 640x480 с 16-битной цветовой глубиной) вполне реалистична и соответствует исторической достоверности. Планируется также поддержка сетевой игры числом до 5 участников. Пока еще неизвестны многие важные детали (конкретный способ управления, роль специальностей, уровень AI), однако стремление выделить и собрать вместе лучшие свойства популярных игровых жанров в сочетании с серьезной установкой на небанальность прохождения миссий позволяет надеяться на то, что Command: Behind the Enemy Lines сможет оказаться тем, на что она сейчас претендует.

Петр Скулачев

Dawn of War

Жанр Real-time стратегия
Издатель Virgin
Разработчик Illusion Machines
Дата выхода Конец 1998 года
 Windows 95

Сейчас к популярному жанру RTS стараются приложить руки все, кому не лень. Каждый разработчик пытается удивить нас чем-то своим. Кто-то — сверхсовременной графикой (Total Annihilation), кто-то — небывалым размахом и масштабностью (Age of Empires)... В компании Illusion Machines решили идти другим путем. Перенести игровое действие на не столь затоптанное игроками место. Какое? Это просто. Будущее уже предсказано на тысячелетия вперед, причем во многих вариантах. Прошлое вообще освещено с точностью до недели, начиная от ранних этапов эволюции жизни на Земле (Evolution) вплоть до... стоп, а нет ли где пробелов? Вот, например, каменный век как-то еще не особо обжит. Разве что Jurassic Wars робко на него покусились. Вроде больше и никого... Что ж, непорядок. Благоприятное ведь было времечко!

Грядущая игра под названием Dawn of War (Заря Войны) берется восстановить неразрывную связь времен и рассказать всем нам, что же на самом деле происходило когда-то во времена первобытно-общинного строя. Как вы уже догадались, играющему предстоит управлять собственным племенем и вести общинное хозяйство. Впрочем, уклад жизни в Dawn of War, с исторической точки зрения, можно назвать во многом спорным. В игре встретятся магия и драконы (в смысле — динозавры), воскрешение

из мертвых и зомби... А также много других вещей, подтверждения существования которым палеонтологами найдено не было.

В мире Dawn of War проживают три племени, каждое со своими достоинствами и недостатками. Cro-Magnons выделяются интеллектом и умеют производить наиболее продвинутое оружие. Неандертальцы (Neanderthals) — самые сильные и способны мастерить что-то типа первобытных гранат, а также сооружать идолы наподобие статуй с острова Пасхи (своеобразные стационарные огнеметы). Третье племя, Saurians, отличается высокими познаниями в области магии. Эти ящероподобные существа умеют приручать динозавров и воскрешать умерших для пополнения рядов своих армий.

Кроме того, в начале игры вы сможете выбрать, какую "школу" магии будет практиковать ваше племя. В зависимости от этого вам станут доступны заклинания, посвященные небу, земле или смерти. В Dawn of War существуют и общие заклинания, доступные всем "школам".

Отдельно стоит отметить еще одну интересную деталь. Помимо индивидуальных параметров, таких как сила, скорость или сообразительность, каждый дикарь будет обучен определенному роду занятий. Например, мудрецы (thinkers) будут сидеть вокруг костра, отрешенно глядя на пламя, и в их ученических головах будут рождаться проекты

новых "технологий". В это же время другие их соплеменники займутся сбором по всей округе дерева и камней, чтобы кто-то еще смог соорудить из всего этого что-нибудь пригодное для житья. Воины, как им и полагается, будут махать дубинами и каменными топорами. Будет и еще один вид занятий — так называемый "режим воспроизводства". Если перевести в него мужчину и женщину, то они немедленно займутся первейшей задачей первобытного человека — увеличением населения Земли. При этом у новорожденного наблюдаются усредненные параметры отца и матери, то есть если "скрестить" двух дебилов, то Эйнштейн у них получится вряд ли.

Наиважнейшая забота первобытнообщинного общества — забота о пропитании. Поэтому численность племени будет ограничена количеством доступной пищи. Следовательно, сколько народу не "воспроизводи", выживут только те, кто сможет найти себе пропитание. Кстати, от голода не только умирают. Заклинания, например, на голодный желудок тоже неважно получаются.

На протяжении десяти миссий для каждого племени (или в долгих сражениях через multiplayer) нас ждет отчаянная борьба за выживание в суровом первобытном мире. Ведь, помимо враждебных племен, игроку придется столкнуться с морозной тундрой и болотами, кишачными лихорадкой, извергающимися вулканами и прожорливыми динозаврами... Так что штопайте прохудившиеся шкуры, натачивайте каменные топоры, сажайте женщину поддерживать огонь и вперед — навстречу Заре Войны! Она уже не за горами.

Александр Сидоровский





Extreme Warfare

Жанр On-line action-strategy
Издатель Red Orb Entertainment
Разработчик Trilobyte
Дата выхода Июнь 1998 года
 Windows 95

Растет и ширится класс интересных. Заманчивых. Перспективных. Но... практически недоступных российскому игроку онлайн-овых игр. Зачем же мы о них рассказываем? А затем — для общего образования. Чтобы по крайней мере знать, что такое есть. Теплится надежда: вдруг все-таки доживем — и до кредитных карточек, и до телефонной связи нормальной, и до недорогих услуг провайдеров?..

История — наше богатство

...Земляне в очередной раз допрыгались. Ну зачем было копать в Марсе, лопатами-экскаваторами красный песок ворошить? Терраформирования им, видишь ли, захотелось! Чтобы все вокруг росло и цвело! Вот ОНО и "расцвело", да так, что никому мало не показалось. Случайно откопанная загадочная капсула отправила в космос мощный радиосигнал, по которому в Солнечную систему вернулись древние хозяева Марса — Sway.

Всего за семь дней они уничтожили Землю, а вот за Марс так толком и не принялись. Их, как и одного популярного хоббита, остановила жалость, но не к мелким людшкам, конечно, а к своей "исторической родине" — Марсу.

Такое вот бережное отношение к антиквариату хотя бы отчасти уравновесило силы воюющих сторон — самое время появляться на арене боевых действий и игроку. И он (то есть вы) появляется.

Деньги ваши — игрушка наша!

Главное при этом — не уподобиться тому ослу, который умер от голода между двумя стогами сена, так и не решив проблему — с какого начать? Ваша задача будет посложнее: вначале понять, за кого вы хотите сразиться — за землян или за Sway, а потом еще и выбрать средство ведения войны. Вы сможете стать пехотинцем, поуправлять танком, джипом и двумя типами вертолетов. Все это касается людей, но у Sway есть ана-

логичные по функциям боевые единицы.

И на этом дело не ограничивается. Теперь нужно выбрать еще и оружие. К вашим (и ваших врагов) услугам огнеметы, лазеры, плазменные пушки, ракеты и даже тактические ядерные боеголовки.

Всего в игре более 30 эпизодов, на каждом из которых потребуется выполнить некое спецзадание. Причем задачи типа "уничтожить группу танков, не повредив город" решаются только грамотной командной игрой... по крайней мере, так задумано разработчиками.

Количество оружия, навешиваемого на боевую машину, будет зависеть от вашего опыта и ранга. Вот так-то: появились элементы RPG. То есть Trilobyte скромно претендуют на объединение даже не двух, а трех жанров в одной игре.

Возглавляет Trilobyte и трудится над ExWar некто Graeme Devine, человек, 22 года создающий игрушки, один из авторов The 7th Guest и The 11th Hour. Над ExWar он работает уже почти пять лет и умудрился получить даже финансовую поддержку от одного из основателей Microsoft — Paul Allen.

Посему обещана, как водится, потрясающая графика (скрины, кстати неплохи, но даны почему-то в низком разрешении.).

32 человека на сервер Red Orb. Йо-хо-хо?

Через Интернет смогут играть до 32 человек. По нынешним масштабам это скромно (вспомним хотя бы даже проект 10Six от Sega, рассчитанный аж на миллион играющих). Но зато все действие будет происходить в полностью трехмерной среде и на открытых пространствах вместо мрачных коридоров.

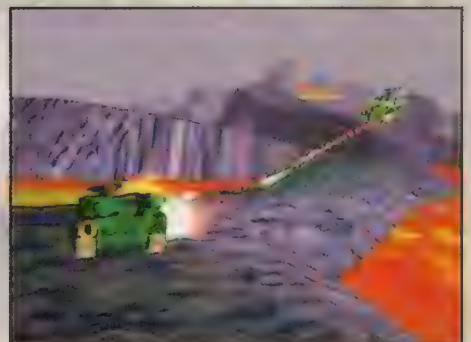
Игра уже вышла на стадию демо-версии. Она будет поддерживать большинство из ныне существующих 3D акселераторов и бесплатно снабжаться многочисленными редакторами юнитов,



уровней, скриптов и т.п., что позволит игрокам модифицировать все, что им нравится, вплоть до создания игр, кардинально отличных от исходной.

Пока неизвестно, откроет ли Red Orb для обладателей ExWar бесплатные серверы или предпочтет распространять софт, позволяющий создавать пользователям свой собственный сервер. Последнее более вероятно, ибо в силу ограниченности количества участников игры снабдить всех желающих серверами за счет Red Orb будет явно затруднительно.

Ivan Dolvich



Age of Empires 2

Жанр Real-time стратегия
Издатель Microsoft
Разработчик Ensemble Studios
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95

Компания Microsoft издавна славится на рынке операционных систем и заслужила... н-да... горячую любовь среди своих пользователей. На игровом же фронте дела вышеупомянутой конторы идут несколькими иным путем. К чести Microsoft следует отметить — каждое их творение является по-своему необычным. Чего стоит один только Flight Simulator, явившийся, по сути



дела, первым глобальным симулятором полета в прямом смысле этого слова. Если же рассматривать последовательность из практически провального Monster Truck Madness, сравнительно неплохого Close Combat и, наконец, Age of Empires, вошедшей в пятерку лучших игр Internet Top 100, напрашивается вывод: каждая последующая игра, издаваемая Microsoft, становится лучше предыдущей. Age of Empires, можно сказать, стала хитом, оказавшись в нужное время в нужном месте и неся в себе великолепную комбинацию Warcraft + Civilization. Что ж, у любой культовой игры появляется вторая часть. Не станет исключением и Age of Empires, продолжения которой имеет смысл ждать уже к осени этого года.

Civilization жива и будет жить!

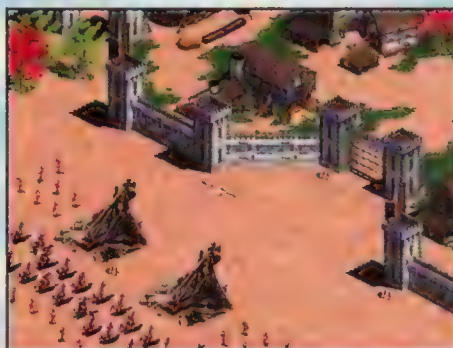
Не далее как в середине февраля Ensemble Studios заявила о начале работы над продолжением Age of Empires, а также предоставила игрокам возможность составить себе общее впечатление о грядущей



игре.

Как известно, команду Ensemble Studios возглавляет Брюс Шелли. Если кто-то не знает, то это не просто человек, работавший с Мейером над Civilization. Это была его правая рука, если не больше. К слову говоря, вместе они создали немало игр. В том числе и легендарный Covert Action, который до сих пор остается непревзойденным в своем роде. Да, так о чем это мы?

...Первая Age of Empires, несмотря на весь свой "цивилизационный" налет, осталась все-таки скорее обычной RTS, нежели стала чем-то большим. С этим отчасти согласны и разработчики, которые обещают, что во второй части будет значительно больше от Civilization и меньше от Warcraft. На первый план выдвинуты торговля и дипломатия. Улучшится система добычи и распределения ресурсов (например, теперь не будет золота как такового, а появится подобие системы налогообложения, т.е. наличие денег в казне будет напрямую зависеть от процветания вашей цивилизации). К слову, торговля теперь будет осуществляться не только морским-воровским путем, но еще и посредством основания караванных путей (опять же вспоминается старая добрая Civ).



Как уже говорилось, большое внимание будет уделяться дипломатическим контактам между вами и возможными противниками. Появилась надежда, что это выйдет в нечто более серьезное, чем то было в первой Age of Empires, где все ваши взаимоотношения с компьютерными соперниками сводились к банальному "любит не любит, убьет не убьет".

От Аттилы до Колумба

В первой части Age of Empires вам предоставлялась возможность провести свою цивилизацию к победному концу, прожив четыре века: каменный, век орудий, бронзовый век и железный. Если перевести это на временную шкалу, то получается промежуток где-то так от 20.000 лет до нашей эры до пятого века нашей эры. Age of Empires 2, ко всему прочему, является продолжением

первой части и в историческом плане. По заявлению разработчиков, игровой процесс начинается веке где-то так в пятом, после завоевания Рима (450 год н.э.), и заканчивается до начала эпохи открытий в 1450 году. Всего вашей цивилизации предстоит пройти четыре игровых этапа. В начале играющему предстоит справиться с сумятицей неверия и темных веков, затем начнется феодальная эпоха. С появлением новых технологий на передний план начнут выдвигаться города — наступит эпоха замков. Все кардинально изменится с открытием пороха и наступлением века оружия. Сами понимаете, с луком против мушкета не поперешь. По всей видимости, Age of Empires 2 можно будет рекомендовать в качестве наглядного пособия для изучения истории в школах.

Всего в игре будет представлено тринадцать цивилизаций ("тринадцать"?.. что это, открытая поддержка сатанизма либо же попытка обмануть рок?), но на данный момент заявлено только шесть: японцы, византийцы, викинги, кельты, монголы и теотоны. У каждой расы будут свои ограничения на разработку тех или иных технологий, свои достоинства и недостатки, плюс по одному уникальному юниту. Причем различия между цивилизациями, по сравнению с первой Age of Empires (где разница ограничивалась одним-двумя бонусами да запретами на производство тех или иных войск, станут значительно шире.

В плане развития технологий и науки в Age of Empires 2, Ensemble и Брюс Шелли также пошли на максимальное сближение с глобальной концепцией Civilization. К чему это привело, догадаться несложно. В Age of Empires 2 планируется более 100 изобретений, причем само древо технологий станет весьма разветвленным (выражаясь понятным языком, к одной и той же науке можно будет идти несколькими разными способами).

Резюмируя, теперь от игрока потребуются большее количество серого вещества, нежели необходимо на бездумную постройку огромного количества юнитов.

Разборки в мировом масштабе

И опять же основную роль играет глобалистский охват Civilization. Самое заметное отличие — размер карты увеличился в три раза. В этом отношении Age of Empires 2 переплывает все другие RTS вместе взятые (согласно высказываниям разработчиков, пешему воину придется потратить больше восьми минут реального времени, чтобы пройти от одного конца карты до другого).

Большим изменениям подверглись также и игровые сражения. Не будем упоминать про обычные в этих случаях обещания об улучшениях AI компьютерного оппонента, зато отметим, что в управлении войсками появятся новые тактические элементы. Теперь можно использовать различное построение отрядов, выбирать направление атаки; появится и команда Patrol. Отряды также можно будет ставить на охрану определен-

ных ключевых точек (функция garrison). Подвергнутся изменениям и сражения на море (в частности, возможно брать корабли противника на бордаж и захватывать вражеские суда).

Города и верши

Ensemble Studios пошла по тропе максимального приближения к реализму. Теперь города действительно являются городами, со стенами и дозорными башнями, с подъемными мостами и воротами. Помните, этого не было еще нигде, если не считать Castles. Общепринятая практика — база, которая строится где угодно (хоть всю карту забивай бараками). А тут целые города, со своей собственной инфраструктурой! При осаде же какой-нибудь крепости вам уже не придется катать детские катапульты на колесиках. Нет, теперь стенобитные орудия и катапульты будут собираться и уста-

навливаться прямо на месте. Коль назвался завоевателем, так изволь им и быть, а не каким-то там RTS-стратегом, привыкшим нажимать на кнопки и гонять по экрану липутов.

...И наконец — то мы добрались до графики. Она стоит того, чтобы замолвить о ней пару слов. Во-первых, здания станут полностью трехмерными, а ландшафт при приближении будет соответствующим образом масштабироваться. Однако, судя по скриншотам, здания занимают много места и, скорее всего, могут начать мешать управлению юнитами. Впрочем, это предусмотрено — карту можно будет не только масштабировать, но и вращать. Про анимацию и прорисовку солдат говорить пока не стоит — даже если все оставят на уровне первой Age of Empires, то никто против, думается, не будет. Но не оставят ведь — обязательно что-то новое придумают...

* * *



Только одно. Если все вышесказанное окажется воплощено в жизнь, то появится игра, возрождающая наконец-то жанр стратегий в реальном времени. Так что будем ждать. Ждать наступления эпохи Империй.

Viv

Ancient Conquest

Жанр Real-time стратегия
Издатель MegaMedia Corporation
Разработчик MegaMedia Australia
Дата выхода Весна-лето 1998 года
Windows 95

Любая RTS в процессе разработки об- является последней надеждой жанра, способной возвыситься над средним серым уровнем. Почему-то по выходу такой "шедевр" оказывается способен лишь на то, чтобы пополнить мутный поток клонов, стремительно несущийся по нашим с вами винчестерам. Похоже, в него в скором времени вольется еще одно творение.

В новой игре от MegaMedia Australia играющему предстоит возглавить командование флотами древних цивилизаций. Разработчики взяли за основу тот факт, что все народы древности родились у моря (Греция, Египет, Финикия...). Именно эта идея и была доведена до абсолюта. Средством победы в любой миссии является мощный флот, сильный как количественно, так и качественно. Основное содержание — баталии с участием крупных групп кораблей.

Впрочем, не будет забыт и менеджмент ресурсов, коих в каждом сценарии не менее трех. Мощная экономика позволит создавать более продвинутые корабли, оснащать их броней, вооружением и экипажем.

Предполагается изрядное количество вариаций, что делает прохождение менее стандартным. Большое внимание следует уделять религии. Постройка храма "своему" божеству может принести долгожданный бонус, серьезно расширяющий возможности ваших судов. Кстати, все разработки цивилизации игрока переходят из миссии в миссию на протяжении кампании. А кампаний, между прочим, несколько — по одной на цивилизацию.

Из прочих интересных деталей можно отметить специальные миссии, в которых

противостоять вам будут не обычные враги, а злобные мифологические монстры. Судя по всему, имеются в виду разнообразные Сциллы и Харибды, а также прочая живность, порожденная большим воображением средиземноморских народов. Стоит упомянуть и редактор сценариев — вещь во всех отношениях нужную.

Визуально вся эта морская разнообразность выполнено неплохо, хотя и без особых изысков. Hi-Res, 800x600x256, вид сверху. Разработчики изящно отвернулись от требований трехмерности — какая такая трехмерность на море? Судя по обещаниям, большое внимание уделено звуку и музыке, хотя, понятное дело, проверить это пока нет никакой возможности. Из прочих подробностей неигрового характера назовем лишь ставшие стандартом ролики, предвещающие каждую миссию.

Ну и, разумеется, весь спектр multiplayer — Интернет, сеть, модем/нуль-модем. Играть сможет до 8 человек, причем если один из игроков "выпадет", компьютер продолжит играть за него.

Что ж, откровенно говоря, в светлое будущее данной игры верится с трудом. Выглядит она устарело, да и каких-то супер-находок в плане игрового процесса разработчики не обещают. Судя по скриншотам, все выльется в очередную грандиозную месилровку-перестрелку. И это при том, что корабли тех времен в основном использовали таран и, абордаж,

да еще проходил корпусом по веслам врага. Стрелковое оружие, в действительности, применялось редко.

Конечно, если вам близка тема древнейших парусников — вперед. Ждите хоть до дрожи в коленках. Кстати, Ancient Conquest крайне нетребователен к машинным ресурсам — просит всего-то, что Pentium, да 8 (!) мегов RAM. Короче, кто в Warcraft не наигрался — наслаждайтесь на здоровье. Остальных заранее предостерегаю. Хотя, конечно, я могу и ошибаться — чудеса в этом мире еще никто не отменял.

Андрей Алаев



Star Control 4

Жанр Либо аркада, либо стратегия, либо нечто среднее
Издатель Accolade
Разработчик Accolade
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95

Star Control 2 своим появлением удивил в свое время очень многих. Еще бы — ведь самый первый Star Control был не более чем аркадой, где играющему нужно было только участвовать в локальных звездных войнах, управляя различными космическими кораблями. А на более высоком уровне сложности еще и командовать сразу несколькими звездолетами. Но не более того. И какого же было удивление, когда в лице Star Control 2 мы получили не очередной action,

а выдающуюся фантастическую игру, представлявшую из себя нелинейную адвенчуру с элементами стратегии и колоритными аркадными вставками. Но самое главное достоинство SC2 состояло в том, что все в ней настолько органично переплеталось между собой, что оторваться от игры было практически невозможно. И пройдя ее один раз, многие люди возвращались к ней еще и еще.

Продолжение, которого все так ждали, не оправдало возлагавшихся чаяний. Star Control 3 ничем особо замечательным не отличался. Игровая система, принципиально разнившаяся с SC2, но далеко не в лучшую сторону.

Однако же оставим в покое дела давно минувших дней и обратимся ко дню нынешнему. Недавно появилась информация о том, что работа над четвертой частью серии идет полным ходом. На этот раз уклон делается в сторону аркадных космических боев. Другими словами, разработчики думают вернуться к истокам, то есть к самому первому Star Control. Зато теперь все корабли будут полностью трехмерными моделями, а игра предположительно пойдет только с 3D акселераторами. Сама же система космического боя будет ближе всего походить на Darklight Conflict. Конечно, останется и некая сюжетная основа. Вы по-прежнему будете сопровождать группу кораблей, путешествующих по галактике. На этом пути играющему встретятся 36 различных рас. Со многими из них можно будет вступить в дипломатические отношения, в том числе и заключить альянсы... Однако менеджмента ресурсов на манер третьей части уже, предположительно, не будет.

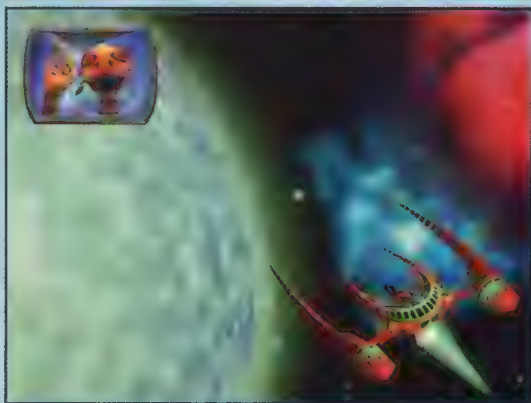
В отличие от предыдущих игр, в четвертой части вы бу-



дете получать специальные задания от вашего командующего и, соответственно, повышения за успешное их выполнение. С каждым таким вашими повышениями возможности возрастают. А по ходу игры можно все больше и больше совершенствовать свой корабль.

Конечно, все это только первые наброски. И остается только надеяться, что игра не станет линейным набором миссий. Очень не хотелось бы, чтобы Star Control 4 явил собою банальный набор аркадных миссий вперемежку с сомнительной дипломатией. Хотя вряд ли оно так случится. Все-таки четвертую часть делают те же люди, что и третью. И если она вам понравилась, то, скорее всего, вы не останетесь разочарованными и четвертой.

Петр Давыдов



Tides of War

Жанр Морская стратегия
Издатель GT Interactive
Разработчик Colorado's Devil's Thumb Entertainment
Дата выхода Май-июнь 1998 года
 Windows 95

В последнее время в дизайнерах проснулась неожиданная любовь к играм на пиратскую тематику. Однако вряд ли можно сказать, что последние релизы (Buccaneer, Gloriana) получились большим, чем самые обыкновенные клоны Pirates!. Собственно, шедевр Сиды Мейера так и не был превзойден до сих пор, несмотря на все старания последователей.

Очередную попытку симитировать парусные баталии предпринимает Colorado's Devil's Thumb Entertainment (откровенно говоря, слышу про этих ребят впервые), а издавать плоды праведных трудов будет GT Interactive. Их творение сразу же нарушает некоторые устоявшиеся каноны жанра. Традиционно действие подобных игр разворачивается в конкретный исторический промежуток времени на реальной карте мира, Карибского моря или Европы — в зависимости от сюжета. Иначе в Tides of War. Мир игры вымышленный, однако многие корабли имели свои земные прототипы (например, египетские барки, китайские джонки и тому подобная экзотика).

Под командованием игрока может находиться только один корабль. Однако сделано все, чтобы даже руководство одним-единственным парусником превратилось в увлекательное занятие. Игроющему предстоит следить за тем, что и сколько едят матросы, распределять их по работам, поддерживать в них высокий боевой дух... В портах можно будет усовершенствовать различные части корабля, а также вовсе сменить судно на более мощное. Начинаете-то вы на слабеньком шлюпе!

Судя по всему, Tides of War использует некоторые общие концепции с Great Naval Battles. Весь корабль разбит на блоки (в GNB их называли compartments), каждый из которых несет свою функцию. В некоторых расположены мачты, в бортовых — преимущественно орудия, нашлось место и надстройкам, и шлюпкам, и прочим морским фенкам. Кстати, лично для меня особенно радостным нововведением стала ре-

ализация носовой и кормовой артиллерии. Насколько я помню, еще ни в одной игре, посвященной парусному флоту, такого не встречалось.

Tides of War будет разбит на миссии, число которых оценивается в 75. И, что приятно, во время выполнения того или иного задания играющий не ограничивается какими-то просторанственными рамками и может свободно плавать по всем морям игры. Кстати, для того чтобы проплыть из одной части карты в противоположную, требуется примерно 2 часа (!) реального времени.

Среди заданий будут как вполне обычные (транспортировка пассажиров, охота на конкретного человека, наконец, просто война...), так и достаточно нестандартные (например, поиски новых земель). Выполнение миссий, естественно, отразится на текущем счете игрока. Постепенно все более и более крутые корабли (всего в игре более 50 типов судов) станут вам доступны. Но главное — это, естественно, звание. Успешно выполняя поручения и приказы, вы будете не только расти по чину, но и получать всевозможные награды, соответствующие вашим заслугам.

Бой будет проходить почти в изометрической проекции (более тяготеющей к виду сверху) в реальном времени. Судя по всему, это станет достойным вызовом таким образцам, как сражения в Sea Legends и Uncharted Waters II. Доступны различные типы зарядов (ядра, шрапнель, книппеля), разумеется,

есть и абордаж. Интересная деталь — абордажные крючья могут быть вырваны загарпуненным кораблем при удачном маневре. Среди факторов, также влияющих на исход боя, дизайнеры, помимо естественных ветров и погоды, называют айсберги и китов (Мелвилла читались?).

Дополнительным приятным доверком ко всему этому грузу будут 40 сюжетных роликов, разнообразный multiplayer, несколько камер для обзора и тому подобные мелочи.

Ну что ж, понадеемся, в который уже раз, что планка, столь высоко установленная Мейером аж в 1987 году, наконец-то окажется взята. Хотя, честно говоря, после череды неудач верится в это с трудом. Тем более что и скриншоты при первом приближении впечатляют не особо.

Андрей Алаев



Submarine Titans

Жанр Real-time стратегия
Издатель MegaMedia Corporation
Разработчик Meridian 93
Дата выхода Первый квартал 1998 года
 Windows 95

Всемирный потоп

Промышленное загрязнение окружающей среды и массовые вырубки лесов привели к необратимым изменениям в глобальном климате Земли. Исчез озоновый слой, а парниковый эффект вызвал таяние всех "вечных" льдов. В результате экологической катастрофы водная стихия поглотила все континенты, и человечеству ничего не оставалось, как перебраться жить под воду. Однако построить целые подводные города удалось лишь немногим индустриально развитым странам. В условиях крайнего дефицита жизненно важных ресурсов настоящей находкой явилось открытие бесценного минерала Corium 276, контроль над добычей которого означал контроль над всем уцелевшим миром.

Таким видится будущее Земли разработчикам real-time стратегии Submarine Titans. Отстраивая подводные города и совершенствуя свои субмарины, вам предстоит добиться господства над подводным царством в ходе кампании из 16 миссий.

Давайте пофантазируем...

Хотя выход игры намечен на первый квартал 1998 года, на сайте разработчиков (www.subtitans.com) содержится весьма скудная информация по поводу

деталей: имеется лишь 30-секундный ролик с записью фрагмента игры, пяток невразумительных скринов да названия и изображения всех сооружений (их 20) и субмарин (9). Но попробуем все же представить, чем может оказаться Submarine Titans.

Ресурсов в игре два: пресловутый минерал Corium 276 и вездесущее золото, и добываются они с помощью Corium Mine и Gold Mine. Возле этих шахт будет отстраиваться ваша база, главными сооружениями которой явятся Dockyard (для строительства подлодок) и Depot (для хранения ресурсов), а сами ресурсы будут перевозиться специальными транспортными подлодками.

Имеется три основных типа боевых субмарин: Sentinel, Hunter и Cruiser, которые, помимо основных характеристик (скорость, толщина брони и т.п.), различаются еще и классами заряжаемых торпед: малые, средние и большие торпеды, соответственно. Причем каждая подлодка может нести на своем борту не более 20 торпед и для подзарядки вынуждена возвращаться на базу (торпеды хранятся в специальном сооружении — Minitions). Доступы к стратегически важным пунктам можно минировать с помощью Mine-Layer (несет 10 мин + 10 средних торпед). Имеется даже специальная анти-субмарина (DC Bomber), несущая 100 глубинных зарядов для борьбы с подлодками противника. Назначение еще двух "плавающих средств" — Construction Platform и Repair Platform — не вызывает сомнений: для строительства и ремонта подводных сооружений. И можно лишь догадываться о назначении лодки Raider. Известно только, что она перевозит Stormtroopers — стало быть, это штурмовики, с помощью которых, вероятно, можно будет захватывать вражеские здания. Подлодки можно ремонтировать (в Repair Dock) и усовершенствовать (имеется Research Lab), причем каждая суб-

марина является поистине "штучным изделием" — по окончании производства ей приписывается свой номер и свое название.

На базе также строится радар и анти-радар (понятно, для чего они), а также различные защитные сооружения: HF Cannon, Torpedo Launcher, Thermonuclear Pad (последнее может оказаться и глобальным атакующим средством). Судя по названию, Plazmatron и Ultrasonic Generator служат для производства энергии. Возможно, энергия будет требоваться всем зданиям, но не исключено, что она будет идти на подзарядку только самых мощных сооружений типа телепортатора (как ни странно, но он в игре есть), или уже упоминавшегося Thermonuclear Pad. Имеются еще два странных сооружения: Psychotron (для психических атак на противника?) и Infocenter (для шпионской деятельности?) — догадывайтесь сами, зачем они.

И последний любопытный штрих. По словам разработчиков, "в своей подводной экспансии вы можете использовать и морских тварей (акул и дельфинов)". Действительно, в перечне сооружений имеется дельфинарий, но что будет делать боевой дельфин? Скорее всего, разведывать местность (трудно предположить, что, увешанный бомбами, дельфин будет бросаться на вражеские субмарины или кусать за ноги высаживающихся штурмовиков).

Трехмерные спрайты

Хотя такой термин весьма сомнителен, но это то, чем гордятся разработчики, заявляя о полностью трехмерном мире ST. Что же, сказанное можно оценить по представленному 30-секундному ролику, демонстрирующему эпизод атаки на вражескую базу. Вот тихо подходит подводная лодка, пускает пару торпед по какому-то сооружению противника, после чего оно начинает "пускать пузыри". Но вот появляется запоздавшая лодка-защитница и завязывается торпедная дуэль, из которой агрессор выходит победителем, а остатки лодки противника медленно опускаются на дно.

Смотрится все это поначалу завораживающе, поскольку создается достаточно полный эффект присутствия в подводном мире: движется все, что может и должно двигаться (резвится стайка мелких рыбешек, которая исчезает при появлении вальняжной акулы; медленно и плавно покачиваются морские водоросли), и все объекты отбрасывают тени на морское дно, причем тени эти перемещаются и меняют свою форму в соответствии с движением объекта. Но уже при втором просмотре бросается в глаза то, что фаз движений спрайтов явно маловато, так что субмарины поворачиваются как-то угловато. Затем замечаешь, что для торпедной дуэли лодки должны обязательно вырлиться на одну и ту же глуби-



■ Для торпедной дуэли лодки должны вырлиться на одинаковую

ну (причем вторая терпеливо дожидается, пока это сделает первая) — смотрится это несколько странно, и невольно закрадывается подозрение: уж не этим ли ограничивается хваленая трехмерность игры?!

В ожидании экологической катастрофы

Подведем итоги. Да, на дне морском в real-time стратегиях мы еще не воевали. Но сколь занятным может это оказаться?

1) В плане зрелищности все выглядит достаточно красиво, но никак не дотягивает до полигональной графики Sub Culture.

2) В плане собственно стратегии не видно особых новшеств. Хотя, вспомним о том, что боекомплект каждой субмарины ограничен, а сами подлодки кажутся "штучным товаром" (похоже, в ST не будет возможности массовой штамповки юнитов по причине ограниченности ресурсов или дороговизны производства лодок). Так что, возможно, особую роль в игре приобретет тактическое маневрирование своей подводной армией. Разработчики утверждают, что "каждая подлодка обладает собственным AI, благодаря чему ею легче управлять" (будем надеяться, что, расстреляв весь боекомплект, субмарина будет автоматически возвращаться на базу).

3) Уже сейчас начинают проглядывать некоторые недостатки. Так, по сценарию имеется лишь одна "раса" (хотя противников может быть предостаточно) — скучновато это, поскольку не будет конкуренции принципиально иных вооружений. Миссий ожидается всего лишь 16, хотя обещан Level Editor, позволяющий редактировать любой сценарий и любую карту (но, скажите честно, часто ли вы пользовались такой возможностью?). Интерфейс занимает добрую треть экрана, хотя обещано "4 different viewing perspectives" (что бы это значило?).

Что же, любопытно будет взглянуть на игрушку, но ничего сногшибательного ожидать не приходится.

Игорь Савенков

P.S. К сожалению, нет возможности напечатать большее количество скриншотов из игры, чем вы видите. По непонятным причинам выложенная разработчиками на сайт графика представлена в крайне малом разрешении, а на нормальный формат не увеличивается — выдается ошибка. Мы связывались с администратором сайта по этому вопросу — однако за исключением обещания, что вскоре все будет исправлено, никаких других изменений не увидели. Возможно, графика Submarine Titans существует пока только в виде упомянутого ролика, а все прочие скриншоты — подделка?...глубину



Жанр	Combat Simulation
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra
Дата выхода	Весна 1998 года
	Windows 95

SWAT 2 — вторая часть в серии Police Quest, анонсируемая компанией Sierra. Вам предлагается встать во главе элитного полицейского подразделения SWAT и, пройдя 15 миссий, пресечь преступность и терроризм во вверенном округе. Можно, впрочем, играть и за террористов: в этом случае за те же самые 15 миссий вам предстоит уничтожить команду SWAT как факт и установить свои порядки на всей доступной территории. Игра будет протекать от первого лица и, по словам авторов, передавать весь реализм происходящих событий.

K9 бывает кусачей...

Кстати, реализм — это как раз тот козырь, на который больше всего ставят разработчики. Для достижения этого, при создании игры в качестве консультанта был привлечен бывший шеф полиции Лос-Анджелеса Дэррил Гейтс (Daryl Gates). Если вы играете за SWAT, то набирать людей в команду вам предстоит из 100 кандидатур, представляющих реальных полицейских, с их портретами, головами, достоинствами и недостатками. Аналогичная процедура будет при наборе в банду головорезов-террористов.

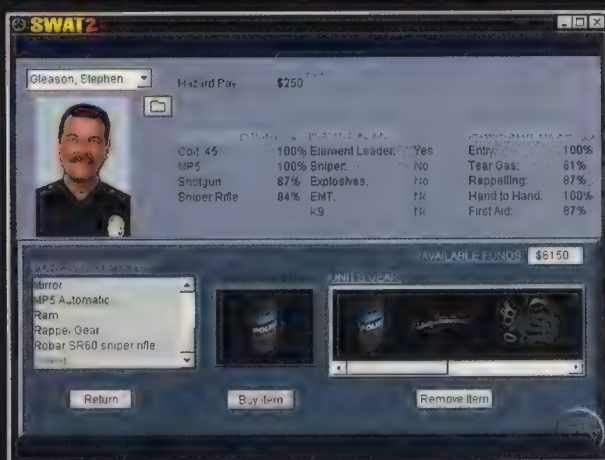
Каждый персонаж также имеет четыре характеристики, которые определяют его поведение в игре: агрессивность, храбрость, коммуникабельность и ум. Помим

ом этих главных характеристик, каждый террорист или участник SWAT имеет специализацию (профессионализм в использовании различных видов оружия) и навыки. Степень владения тем или иным оружием выражается в процентах (занятно, не правда ли?) и, похоже, не меняется в течение игры. Уровень мастерства полицейских в таких прогрессивных видах деятельности, как бег, использование слезоточивого газа, рукопашный бой и оказание первой помощи, в отличие от предыдущего параметра, не является чем-то окончательным и может улучшиться с тренировкой. Террористов также можно и нужно тренировать, но только в других видах деятельности — использование гранат и бомб, установка ловушек и, естественно, драка.

"Swat'овцы" могут, пройдя соответствующее обучение, получить диплом (лицензию) по многим полезным аспектам деятельности: снайперская стрельба, обращение со взрывчаткой, медицина и использование служебных собак (K9). Обучение занимает время и будет вам стоить изрядно денег, но это полностью оправдывается улучшением характеристик бойцов. Например, получив диплом собаководства, ваш персонаж обзаводится четвероногим спутником, который учует издалека любого врага, а в случае чего и должным образом погрызет его.

Макаренко в форме и бандюки

Немного об идеях и сюжете. Террористы в SWAT 2 вовсе не будут заурядными психами и маньяками, которые из чисто эстетического удовольствия уничтожают невинных прохожих, ни на секунду не задумываясь о моральной стороне этого процесса. Бандюки — такие же люди, как и мы с вами, у них всегда есть очень крутой, идейный и симпатичный главарь, которому они верят, за которым идут. Террористы заинтересованы, чтобы их ряды пополнялись, чтобы их цели были популярны среди простых людей; они действуют, исходя из всего этого. Или, во всяком случае, именно в таком виде воплощают их разработчики.



Одним из главных достоинств игры объявлена ваша полнейшая свобода выбора действия в любой ситуации и, соответственно, нелинейность сюжета. Если в первом SWAT вы проигрывали миссию, если погибал хоть один член команды, то теперь потери для вас — не проблема. Вы даже можете приказывать одному полицейскому застрелить другого. Это не сорвет миссию, но будет иметь для убийцы последствия — его отправят на пенсию и он станет для вас недоступен.

Поведение NPC (как противников, так и посторонних зевак) будет непредсказуемо, все определится лишь вашими действиями. Если вы попытаетесь договориться с противником, то вся дальнейшая игра будет протекать иначе, чем если бы вы без лишних слов открыли огонь. Подобное построение сюжета, по словам авторов, даст возможность играть в SWAT 2 много раз, каждый раз по-новому проходя каждую миссию.

И так — то оно, конечно, так, вопрос лишь в том, насколько нам этого захочется. Впрочем, поживем — увидим, чем черт не шутит, может, нас действительно ждет шедевр.

AI или человек?

Про AI, как всегда, заявляется, что он будет непредсказуемым, адекватно реагирующим на любую ситуацию и умным. Уже надоело писать, что в это, как всегда, не верится. Мы и рады бы стать оптимистами, да не получается. Может, это начало нашего старения?

Независимо от уровня AI, стремление людей победить своего собрата из плоти и крови — наиболее стабильное свойство их натуры. Поэтому в игре предусмотрен режим multiplayer, который, возможно, действительно станет сильной стороной SWAT 2. Поддерживается до четырех игроков в многопользовательском режиме через модем, нуль-модем, а также через онлайн-новую игровую службу компании Sierra — SIGC. Вы можете пройти любую из 30 миссий для одиночной игры совместно с партнерами или соревноваться с ними в режиме head-to-head на двадцати двух специально для того и созданных картах.



В игру встроен конструктор миссий, позволяющий создавать карты для multiplayer по своему вкусу.

О том, что сложнее всего

Попытаемся подвести итоги... Сложно это. Как бы хотелось верить всем красивым и заманчивым обещаниям, которыми нас кормят компании-разработчики в преддверии выхода игры. Если хотя бы 20% этой рекламы оказывалось бы правдой, мы жили бы в виртуальном раю. Только представьте себе: выходит, допустим, в этом месяце 30 игр, и все заслуживают внимания, во все стоит хотя бы пару раз сыграть, хотя бы просто для общего развития! Это ж ведь и по деньгам разориться, и вообще не поспать — времени не останется...

К сожалению (а может, что и к счастью!), это не так. Будем ждать, надеяться и верить, что SWAT 2...

Что игра окажется способной выдержать конкурентную борьбу с находящимися в разработке Jagged Alliance 2, Soldiers at War, Commandos и еще несколькими играми, базирующимися в жанре, для которого все еще не придумано окончательного названия и который сами разработчики нередко именуют как combat simulation (другой вариант — action-strategy). Будем ждать, надеяться и верить, что замелькавшие один за другим представители данного направления не превратятся в очередную волну клонов, которая поглотит значительный фрагмент рынка и превратит в ругательство такие священные для многих слова, как X-COM, Syndicate, Jagged Alliance... Первой весточкой начавшегося подвижничества стал Incubation, и его успех не мог не пройти незамеченным. И теперь что — настал черед для...?

Мы уже рассказывали про SWAT 2 в одном из номеров. Сейчас нам показалось оправданным вспомнить о нем снова, чтобы оценить, может ли он представлять собою нечто стоящее на сегодняшний день. И вопрос этот, в общем-то, покамест остается без ответа.

Лев Емельянов,
а также Иван Самойлов

АГАТА КРИСТИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ КОНЦЕРТ

Все альбомы, песни и
видеоклипы, фотоальбом с
уникальными кадрами из
жизни группы, история, слайд-
шоу, интервью, архив прессы.



Warbreeds

на основе демо-версии

Жанр	Real-time стратегия
Издатель	Broderbund Software
Разработчик	Red Orb Entertainment
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	IPX, Интернет (до 8 человек)
Дата выхода	Весна 1998 года
	Windows 95

Генная борьба за существование

На далекой-далекой планете Эолия (Aeolia) схватились не на жизнь, а на смерть четыре расы существ. Каждый клан обладает познаниями в генной инженерии, так что "извлекаемая генетический код из трупов поверженных врагов, можно перенять специфические умения и врожденные способности врагов и наделять ими представителей своего клана, совершенствуя свои войска".

Эта цитата взята из статьи полугодовой давности, когда об игре было известно еще очень мало. Жанр WarBreeds разработчики гордо окрестили как "real-time strategy of genetic conquest". Звучит интригующе, ничего не скажешь. Но что можно сказать сейчас, когда в наших руках есть демо-версия игры?

"Крылья, ноги, хвосты"

Помните забавный мультимедийный фильм с таким названием? Там две пернатые твари выясняли, какая же часть тела важнее, крылья или ноги. Так вот, в WarBreeds вам предлагается са-

мим поэкспериментировать с конечностями: в генной лаборатории вы можете взять туловище существа своего клана и прищипить к нему любую имеющуюся пару рук и хвост. Само собой разумеется, названные конечности — это не просто конечности, а орудия борьбы (от тривиальных кулаков и колюще-режущих орудий до лазерного, плазменного, газового оружия и ракет, поражающих на огромном расстоянии), которых всего 20 типов по всем расам. Вот, собственно, и вся "генная инженерия" — это даже не селекция а-ля Мичурин, а элементарная трансплантация.

Так что все заумные рассуждения по поводу использования преимуществ других рас сводятся просто к тому, что вы можете снабжать свои существа конечностями, отвоєванными у других кланов. Ну и что в этом такого? Подобную "тасовку вооружения" мы уже видели в War Inc. Только, в отличие от названной игры, в WarBreeds всю эту "комбинаторику" можно делать по ходу миссии, подстраиваясь под каждый поворот игровых событий.

Несправедливо ликовать над телами погибших
Гомер

Ассорти зданий и юнитов

Во всем же остальном WarBreeds ничем не выделяется. Судите сами. Менеджмент ресурсов сводится к тому, что вы должны обеспечить свои постройки энергией. Эту энергию вырабатывают специальные растения — "тыковки" (pods), которые можно рассаживать только в особых местах. Однако эти "тыковки" вырабатывают "сырую" энергию. Чтобы "очистить" ее и сделать пригодной для дальнейшего использования, необходимо построить Refinery. Дальше уже можно возводить два основных здания: Gene Labs (для конструирования и производства юнитов) и Gene Collector (для сбора генетического материала). Нашлепайте несколько PSI Tower — каждая такая башня берет "под опеку" 7 юнитов (короче говоря, численность вашей армии ограничивается числом построенных башен, помноженным на 7). Весьма полезен также Listener, открывающий доступ к мини-карте. Базу можно охранять с помощью Turret, Plasma Cannon и Electric Tower. С постройкой Summoner'a можно наносить массовые удары на дальние расстояния (аналог дальнобойной пушки), а Warp Device позволяет мгновенно перебрасывать свои юниты на любые расстояния (только перезаряжается чертовски долго). Вот, собственно, и все сооружения, причем они абсолютно идентичны для всех рас.



■ Так называемая "генная инженерия" сводится к тому, что к туловищу существа своей расы вы можете прищипить пару рук-орудий (можно разных) воинов другого клана



■ Оцените уровень AI в демо-версии: ваши войска ворвались на вражескую базу и отстреливают все, что только можно; в это время воины противника (в нижнем углу карты) просто стоят и ждут своей участи

(Пардон, забыл упомянуть о минах — сами знаете, для чего они.)

А вот существа (точнее, “туловища”) каждого клана обладают теми самыми специфическими особенностями, присущими данной расе (подчеркнем: невозможно раздобыть “код туловища” и тем самым заполучить вожаемые расовые особенности). Среди них встречаются летающие твари, а также “невидимки”, которые обнаруживаются лишь тогда, когда сами ввязываются в заваруху. Кроме того, все они различаются по скорости передвижения, защищенности и времени, которое необходимо затратить на их производство.

Каждый клан обладает четырьмя типами боевых юнитов (точнее, туловищ) и шаманом. Шаманы всех кланов выполняют одинаковые специфические функции: только они могут сажать pods, собирать генный материал, строить, ремонтировать и усовершенствовать здания.

Потуги на Dark Colony

Поскольку действие разворачивается на далекой-предалекой загадочной планете, то и выглядеть все должно непривычно и таинственно. Что же, вполне логично. Подобный подход был реализован, прежде всего, в Dark Colony с ее изумительной 16-битной графикой и потрясающими визуальными эффектами (красочные взрывы, плавная смена дня и ночи и все такое подобное...). WarBreeds же с его 256 цветами выглядит как-то блекловато. Единственный козырь — можно сделать любое разрешение, на какое только способна ваша видеокарта. Помимо этого, имеется два уровня масштабирования карты — только все это относится скорее к удобству управления, чем, собственно, к зрелищности.

В отличие от большинства “серьезных” RTS, WarBreeds сделан в юмористически-карикатурном ключе. Понаблюдать за забавными движениями всех этих “дядюшек Марабу” и “пластилиновых мастодонтов” (издающих какие-то булькающе-стрекочащие гортанно-пищеварительные звуки) — одно удовольствие. Интересно было бы послушать и сопутствующую музыку, но она в демо-версии напрочь отсутствует.

Да, это забавно, только юмор этот на уровне кривых зеркал из детской комнаты смеха.

WarBreed или “во-бред”?

Итак, перед нами вариант War Inc., немного смахивающий на Dark Colony. Единственная “изюминка” — возможность создания монстров-гибридов.



■ Встроенный справочник дает исчерпывающую информацию как по зданиям, так и по юнитам (отдельно по “туловищам” и “конечностям”).

любым путем по причине крайне слабого компьютерного AI. Правильнее сказать, AI отсутствует, как таковой (вспомните бета-версию Age of Empires). Вы вторгаетесь на базу противника и начинаете отстреливать все, что возможно (здания, юниты) с некоторого небольшого расстояния. При этом вражеские войска спокойно стоят и ждут своей участи.

Так что играбельность де-

Но что нового может это внести в стратегию игры? Насколько важно обладать обширным генетическим материалом?

Демо-версия не дает полновесных ответов на эти вопросы, поскольку в ней содержатся лишь три миссии, обучающие самым азам игры. Но можно кое-что предположить.

Похоже, что “охота за скальпами” выгодна. Скажем, вы играете за расу Tani. Существа этой расы лучше всех защищены и наиболее проворны. Но среди их “родных” конечностей имеются только элементарные “кулаки” (разной убойной силы) да взрывчатка, поражающая лишь на близком расстоянии. Если же раздобыть конечности, стреляющие хотя бы лазерными или плазменными зарядами, ваши воины будут бесценны! Но, постойте, а не означает ли это, что клан Tani просто обречен на то, чтобы быть супер-расой? Ведь достаточно прилепнуть завоевавшегося или “отбившегося от стада” чужака — и нужный генетический материал у вас, тогда как туловища вашего клана не может использовать никакая другая раса?

Собственно, так оно и происходит к третьей миссии. Но демо-версию можно элементарно пройти вообще



■ Шаман (посередине экрана справа) извлекает генетический код из трупа поверженного врага

мо-версии почти на нуле. Однако как будут обстоять дела в полной версии, до конца еще не понятно. Но, как бы там не было, WarBreeds может оказаться не более чем очередным клоном, хотя и забавным.

**Игорь Савенков,
Петр Давыдов**



Robo Rumble

на основе демо-версии

Жанр Тактический action-strategy
Издатель Topware
Разработчик Metropolis Software House
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

Как одна пушка двух генералов напугала

Жизнь — штука непредсказуемая. Вот так живешь себе в свое удовольствие, никого, казалось бы, не трогаешь... И вдруг в один прекрасный день автоматический луноход, вернее, марсоход, обнаруживает на поверхности "красной планеты" гигантское орудие внеземного происхождения. И все бы хорошо, но... по данным ученых эта пушка нацелена прямо на Землю, и одного ее выстрела хватит, чтобы многострадальная старушка превратилась в космическую пыль. В довершение всего становится известно, что инопланетяне, построившие пушку, должны вернуться на Марс ровно через год. Зачем? Ответ на этот вопрос, с одной стороны, очевиден, но с другой — требует доказательств.

Ясно одно. Человечество нуждается в подготовке к возможной войне. Однако

началась война не на Марсе и вовсе не с марсианами. Даже под угрозой скорой гибели некоторые люди не теряют жажды к наживе. Как несложно догадаться, две мегакорпорации не поделили между собой право защищать планету. И для разрешения своего спора они не нашли ничего лучше, чем устроить показательную войну с целью доказать свое преимущество, а заодно и уничтожить конкурента. Победа в этой войне означает контракт на право защиты Земли и... путевку на другую, куда более опасную схватку — с владельцами марсианского орудия. Конечно, если на нее останутся силы. А это вряд ли. В войне за право защиты родной планеты защитники легко могут уничтожить друг друга, а заодно и погубить последнюю надежду человечества на свое спасение. Впрочем, не хватит ли ему одерживать верх над всевозможными инопланетными захватчиками?..

Такова предыстория новой стратегической игры под названием Robo Rumble (в девичестве прозывалась Reflux). Несложно догадаться, что в этом конфликте игроку отведено место лидера одной из корпораций. Какой именно — решать вам. В зависимости от этого выбора изменится и стратегия игры. Дело в том, что один из этих двух — прирожденный вояка, излюбленное средство которого — топить врага в напалме. Другой же — интеллект, предлагает одолеть пришельцев "не числом, но умением". В остальном же — одного поля ягода.

Incubation; по игровому процессу приближается к Z, разве что помедленнее. Хватит ли воображения? Если нет, взгляните на скриншоты — они помогут. В некоторых миссиях вам придется управлять всего несколькими роботами, да и размеры карты просто не позволяют проводить грандиозных сражений. Добыча ресурсов отсутствует, как и строительство базы. Выигрывает тот, кто быстрее соображает (читай: двигает мышью). Именно поэтому Robo Rumble будет правильно назвать тактическим action-strategy.

Впрочем, аркадность происходящего вовсе не доходит до скоростей Z, где зажавшая в неподходящий момент клавиша могла запросто стать причиной поражения. Баланс между умственной деятельностью и искусством владения мышью соблюден в совершенстве. К тому же, если компьютерный противник покажется вам слишком быстрым (умным), вы сможете потягаться с живым врагом (читай — другом). Тем более что разработчики обещают какой-то особенный multiplayer, сверх быстрый и надежный.

Давайте-ка, ребята, присядем перед стартом...

Robo Rumble содержит несколько черт, которые сразу выделяют ее на фоне большинства RTS. Начиная игру, вы попадаете в общество пяти советников, которые будут помогать вам (разумеется, не бесплатно) на протяжении всей кампании. Первый советник — представитель президента, он (точнее, она) следит за успехами обеих корпораций, а также проводит брифинг, объясняя задачи предстоящей миссии. Второй консультант может продать советы относительно прохождения миссии. Совет стоит относительно недорого, но здорово помогает во время операции. Далее следует шпион, у которого можно купить информацию о тактике и юнитах противника; ученый, который может изобрести что-нибудь для вашей армии; а также робот, служащий чем-то вроде главного меню (сохранить, загрузить и так далее...).

К чему такие подробности? Да просто в Robo Rumble вместо обязательного брифинга перед каждой миссией можно получить (или не получить — все зависит от вашего кошелька) массу полезной информации и услуг. Вы сами решаете, стоит ли сэкономить пару раз на разведке и получить взамен новое оружие, или же наоборот — не заказывать исследование, а получить советы по прохождению нескольких миссий. Кроме того, из разговоров с советниками вы узнаете детали, касающиеся развития сюжетной линии.

Роботы ручной сборки

Общаться с советниками, безусловно, увлекательно. Но рано или поздно придется перенестись на поле битвы и принять личное командование отрядом смертоносных железяк под названием gobos. Правда, перед тем как ваши подопечные ринутся



■ Вместо привычного брифинга — беседа с "официальными лицами"



■ Взрывы в Robo Rumble напоминают Myth, только по-красивее

Стратегический боевик или боевая стратегия?

Robo Rumble представляет собой этакую фантастическую смесь, казалось бы, несовместимых жанров: action и стратегии. Причем это не две игры в одной, как Dungeon Keeper или Uprising (одна часть — стратегия, другая — чистой воды action). Нет, Robo Rumble действительно находится на стыке жанров. Чтобы вы могли вообразить себе данный гибрид, представьте такую игру: графически она выполнена в стиле Myth; по малым масштабам боя и количеству юнитов на карте напоминает



■ При максимальном увеличении игра перестает выглядеть как стратегия. Это уже скорее action

в бой, их нужно еще создать. В Robo Rumble у играющего нет ни одного готового юнита. Каждого солдата нужно проектировать в соответствии с собственными нуждами, тактическими целями и, как всегда, состоянием кошелька. Что значит проектировать? Любой робот состоит, по крайней мере, из двух частей: несущей платформы (нижняя часть) и вооружения (верхняя часть). Перед тем как отдать приказ на производство боевой единицы, вам придется указать, из каких частей она будет состоять. Для каждой стороны существует 8 "ног" и 8 "тел". Это означает возможность создать суммарно 64 разновидности боевой техники. Кроме того, авторы обещают некую третью часть робота, хотя пока и не ясно, какую именно. Зато тоже в количестве восьми. Так что если произвести несложные вычисления, то получается... 512 различных типов юнитов. Но это еще не все. Каждый робот может быть оснащен одним из многочисленных модулей, которые улучшают практически любую его характеристику. Умножать не будем — это все-таки уже только модификации. Но если так посчитать все возможные вариации, включая и эти навески, получится астрономическое число. По крайней мере, так утверждают разработчики.

Преимущества подобного подхода очевидны. Вам понадобятся хорошо защищенные дальнбойные роботы для защиты базы, которые можно сделать медлительными. Если нужны роботы для прорыва — ставим шасси побыстрее и оружие помощней... И так далее. Комбинируя части тела, можно выстраивать самые разнообразные тактические схемы. К тому же иногда на карте попадаются инопланетные бонусы, которые могут сделать робота неуничтожаемым или усилить его оружие. И тогда берегись, враг!

Хороший робот — мертвый робот!

В самом начале мы сказали, что в Robo Rumble нет ни сбора ресурсов, ни какого-либо строительства. Это так — игровой процесс сосредоточен на напряженном противостоянии. Из зданий присутствует только база, единственной целью которой является производство роботов.

Вы начинаете миссию с определенным

количеством ресурсов, которые тратите на создание боевой техники. Как только счетчик ресурсов становится равен нулю, вы не сможете произвести больше ни одного юнита. Начиная с этого момента, единственным источником пополнения казны становится... смерть ваших собственных солдат. Да-да! — дело в том, что после уничтожения робота ресурсы, затраченные на его производство, возвращаются обратно к вам. Забавно, не так ли?

Часто целью миссии является уничтожение базы противника. Тут тоже есть свои тонкости. Любая база, будь то вражеская или своя, имеет три уровня энергообеспе-



■ Светящееся нечто в центре — эта ваша "база", единственное "здание" в игре

чения. Во время обстрела энергия тратится на защиту от попаданий. Как только первый уровень истощается и база переключается на второй, происходит мощный взрыв, уничтожающий все близкие вражеские (интересно, почему только вражеские?) юниты. То же самое происходит между вторым и третьим уровнем. Избежать потерь при атаке базы, таким образом, невозможно. Вам придется жертвовать одним роботом, отводя остальных на безопасное расстояние.

Разноцветная война

О графике Robo Rumble можно рассказывать долго... очень долго. Но оценить ее по-настоящему возможно, только увидев собственными глазами. Поэтому я не буду расписывать, насколько она хороша, а просто расскажу, что она из себя представляет. Возьмите Myth, перенесите действие в замкнутое пространство, добавьте потрясающих спецэффектов типа real-time lighting и разноцветного света, улучшите функцию масштабирования и прибавьте возможность менять угол камеры по вертикали, наконец, уберите все мифовские глюки... И примерное представление о графике в Robo Rumble вы получите.

Все объекты в игре полностью трехмерные, включая землю, рельеф которой может преобразовываться в ходе миссии. Поле боя можно вращать во всех направлениях,

масштабировать и даже закреплять важные места на карте за горячими клавишами. Все текстуры идеально сглажены, и при этом вид движется удивительно плавно. Одна оговорка. Для получения максимального удовольствия рекомендуется... да, да, он самый — графический ускоритель. Так что продавайте все, что найдете ценного в доме, и бегите занимать очередь за ним. Robo Rumble того стоит.

Кажется, кто-то когда-то говорил, что для стратегий 3Dfx понадобится еще не скоро, что 3Dfx — это грешный удел жанра action?..

Симптом Z или ...?

Финальную оценку вынести довольно сложно, потому как игра получилась достаточно неоднозначной. С одной стороны, мы имеем непревзойденную на сегодняшний день графику, которая должна заткнуть за пояс все, что уже вышло или должно выйти в ближайшее время. С другой, по той демо-версии, которая имеется в нашем распоряжении, нельзя уверенно сказать, насколько интересной окажется игра. Да, благодаря напряженному действию Robo Rumble не отпускает тебя от монитора до полной победы или безнадёжного поражения. Так было и с Z. Но вот как долго продлится этот эффект, не окажется ли игра восторгом на пять минут? Дать

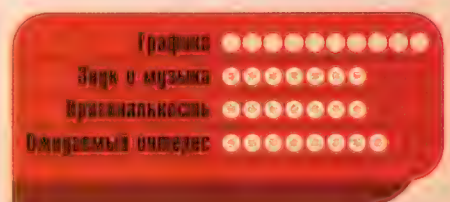


■ Световые эффекты не поддаются описанию... Зато поддается описанию цена 3D ускорителя, необходимого для этого великолепия

ответ можно будет, думается, только после выхода полной версии.

Сейчас можно сказать одно. Появление Robo Rumble станет событием в игровом мире. Будем надеяться, что только по причине потрясающей графики.

Александр Сидоровский



MAGIC

The Gathering

Последние события

Немного истории

Карточная игра Magic: The Gathering появилась на свет в 1993 году (издатель — Wizards of the Coast) и очень быстро заполонила почти весь мир (к настоящему времени продано более 2 миллионов копий на 9 языках). Ежегодно проводится множество соревнований по MTG (в том числе и в России; лидирует же в этом отношении США) самого разного уровня, вплоть до мирового чемпионата. MTG выдержала несколько переизданий, из которых самым популярным и официально признанным на большинстве турниров является четвертое (4th

Edition). Кроме того, выпущено с десяток наборов дополнительных карт (expansion sets), причем каждый набор имеет некую "тематическую" направленность и получил соответствующее название, например, The Dark или Arabian Nights. Новые карты вносят еще большее разнообразие в и без того многоплановую игру, порождая невиданные ранее комбинации. Однако некоторые карты оказались слишком сильными и потому нарушали баланс создаваемых колод. Такие карты быстро отлавливались, и их использование либо ограничивалось (restricted cards), либо вовсе запрещалось (banned cards) в официальных соревнованиях.

Долгожданная компьютерная реализация MTG вышла весной 1997 года, причем сразу в двух версиях: от Acclaim и от MicroProse. Вариант Acclaim оказался провальным, поскольку превращал вдумчивую стратегию в откровенную аркаду (подробности см. в третьем номере "Навигатора" за прошлый год), тогда как версия от MicroProse была признана стратегическим шедевром (недаром к ней приложил руку сам Сид Мейер), которому удалось подняться даже до 9 места в интернетовском хит-параде Top 100.

В России же MTG продолжает ос-



таваться почти в полной безвестности. Одно из главных препятствий — игра настолько сложна (вернее, не столь сложна, сколь необычна и многопланова), что в ней не так-то легко разобраться даже при весьма приличном знании английского языка. Вышедший же нелегально перевод MTG на русский язык сработал столь топорно, что отбивает всякую охоту вообще знакомиться с игрой. Мы попытались исправить положение, напечатав в (4 и №5 (1997) руководство для начинающих. Так что, уважаемые "любители пошевелить мозгами", если вы устали от несчетных real-time клонов и им подобных самокопирований, призываем вас еще раз обратиться к карточному шедеву MTG.

Совершенство совершенства

Компьютерная версия MTG разрабатывалась компанией MicroProse долгих 2 года и вышла почти без багов. Единственно серьезным из них был тот, что изредка игрушка вылетала по непонятным причинам. Но ситуации, ведущие к таким крахам, быстро анализировались, и затем вносились должные исправления. Так что все выпускаемые патчи касались, главным образом, усовершенствования AI.



■ А это регистрационная карточка для многопользовательской игры, в которую заносятся все ваши победы и поражения



■ Sealed Deck Tournament моделирует реальные условия карточных турниров по Magic: The Gathering

И дело это довольно непростое, поскольку компьютер нужно было обучить не только грамотно обходиться с отдельными картами, но и должным образом действовать в нестандартных ситуациях, когда применялась целая цепочка заклинаний. В результате медленного эволюционирования до версии 1.25 AI стал заметно сильнее, но не настолько, чтобы удовлетворять запросам искушенных игроков. Поэтому с нетерпением ожидался выход дополнительного модуля, который позволил бы вести многопользовательскую игру (да, да и да — в изначальной версии MTG multiplayer полностью отсутствовал). Однако в вышедшем в сентябре 1997 года add-on *Spells of the Ancients* были лишь одни обещания, а долгожданный модуль появился только в январе 1998 в *Duels of the Planeswalkers*, но зато уж со всеми мыслимыми видами многопользовательской поддержки.

Поговорим теперь подробнее о самих add-on'ах, которые фактически являются не add-on в привычном смысле этого слова (как, например, набор дополнительных миссий в real-time стратегиях), а upgrade'ами MTG до версии 2.0 и 3.0, соответственно. Однако помимо традиционного усовершенствования AI, они содержали ряд новых элементов, которые мы сейчас и перечислим.

Spells of the Ancients

◆ Добавлено свыше 130 карт из оригинального издания *Unlimited Edition*, а также *Arabian Nights* и *Antiquities*.

◆ Добавлено более 35 новых колод и модифицирован ряд старых из кампании Шендалар.

◆ Появился Face Builder, с помощью которого вашему персонажу в Шендалар можно придать желаемую внешность.

◆ И наиболее важно то, что был введен Sealed Deck Generator, моделирующий условия реальных соревнований по MTG: всем игрокам раздается по "запечатанному" набору карт (какие карты кому достанутся — это как повезет), из которой они формируют свои колоды по 40–60 карт, а затем участвуют в турнире по олимпийской системе. Правила состязаний можно менять в широких пределах, а между поединками как угодно перестраивать свою колоду карт.

Duels of Planeswalkers

◆ Добавлено свыше 80 карт из изданий *Legends* и *The Dark*.

◆ Добавлено около 20 новых колод и модифицирован ряд старых из кампании Шендалар.

◆ И наконец — то появился модуль ManaLink, позволяющий вести многопользовательскую игру при всех мыслимых видах соединения компьютеров. На каждого игрока заводится своя регистрационная карточка, в которой отмечаются все его победы и поражения. Модуль также содержит целый ряд сервисных функций (например, auto-connect при сетевой игре).

Интернет

В MTG можно играть совершенно свободно через GatheringNet (www.gathering.net), только для этого надо быть зарегистрированным пользователем сервера TEN. Так что в очередной раз подавляющему большинству российских игроков остается только облизываться. Однако не все так плохо. Загляните на www.swiss-magic.ch/resource.html — там сыщется более 665 (!) ссылок на различные странички, посвященные



■ В *Spells of the Ancients* появился Face Builder, с помощью которого можно придать желаемую внешность своему персонажу

Magic: The Gathering. Можно найти все, что угодно, в частности, хитроумные колоды карт (в том числе и карты чемпионов различных турниров). Чтобы не быть голословным, приведу одну из таких колод. Называется она Control и состоит из следующих карт (в скобках указывается число карт):

Black Lotus (1), Island (10), Library of Alexandria (1), Mox Jet (1), Mox Pearl (1), Mox Sapphire (1), Plains (8), Strip Mine (2), Sol Ring (1), Feldon's Cane (1), Ivory Tower (1), Millstone (2), Land Tax (3), Swords to Plowshares (4), Balance (1), Disenchant (4), Wrath of God (3), Flood (2), Ancestral Recall (1), Time Walk (1), Counterspell (4), Control Magic (2), Braingeyser (1), Power Sink (4). Ее легко создать с помощью Deck Builder.

Прелесть этой колоды заключается в том, что в ней нет ни одной непосредственно атакующей карты (из разряда Summon Creature). Стратегия игры такой колодой — заставить противника первым "переплатить" всю свою колоду в Graveyard, и тогда он автоматически проигрывает. Так что основным вашим оружием будет Millstone, заставляющая соперника сбрасывать пару карт.

Игорь Савенков



■ В *Duels of the Planeswalkers* появилось целое семейство кобальдов красной масти

Soldiers at WAR

Жанр Turn-Based Combat Simulation

Издатель Mindscape

Разработчик SSI

Системные требования Pentium 60, 16 Mb RAM

Рекомендуется Pentium 166, 32Mb RAM, 2Mb VideoRAM

Multiplayer Модем, IPX, Интернет (до 4-х человек)
Windows 95

Компания SSI, королева походовых гексагональных wargame'ов, решила попробовать себя в несколько ином качестве и создать игру в стиле Jagged Alliance и X-COM.

Отказавшись от роли Властелина галактики и даже не получив королевского титула, игрок снисходит до уровня взводного, командующего своими солдатами в сражениях Второй Мировой войны. Быть может, это не очень величественно, но кто сказал, что неинтересно? "Плюньте ему

в глаза", — как говаривал Козьма Прутков.

Солдаты, солдаты, солдаты...

Игр, нагло эксплуатировавших тему Великой Отечественной, было уже столько, что все и не припомнишь. Вот и еще одна появилась, на сей раз в жанре turn-based combat simulation. Ближайшими родственниками данного произведения, по всей видимости, было бы правильно назвать X-COM и Jagged Alliance.

Итак, на дворе стоит год эдак 1943-й. Для тех, кто не помнит даже школьного курса истории, поясню. В 1942 году доблестной армии СССР удалось справиться с подлыми фашистскими оккупантами и стянуть силы для наступления. Советским солдатам удалось повернуть немцев и погнать их: "За нами Москва, с нами Сталин!". Так обстояли дела на Восточном фронте. А на Западном соединенные силы союзников только собирались вмешаться в захватническую войну Германии... (с) История Отечества, 1981.

Собственно, вы являетесь командиром небольшого отряда из восьми человек. Цель ясна как белый день: дать немцам прикурить. Совершить сие благое намерение вы можете двояко. Либо пройти фиксированную кампанию из пятнадцати миссий, расставленных в хронологической последовательности, либо загрузить случайный сценарий (или сделать его самому в прилагающемся редакторе уровней). К слову говоря, не совсем понятно, на каких именно событиях вышеозначенная кампания основывается. Конечно, если в SSI решили переписать мировую историю по своему — честь им и хвала, но зачем же тогда приплетать сюда ВОВ? Для солидности?..

Горн поет, труба зовет

Значит, еще раз и с самого начала. В 1942 году в специальном

Вот пуля пролетела, и ага...
песня из к/ф
"Служили два товарища"

отряде союзных войск служило 32 молодых солдата, 32 зеленых салаги. У каждого, как водится в любой игре подобного типа, начиная с первого UFO, были свои собственные характеристики, достоинства и недостатки. Хотя, по большому счету, в начале игры недостатки эти перевешивали достоинства раз в десять. Ну да не суть. Соответственно, эти 32 "героя" и являются основным и единственным источником людской силы для ваших боевых операций. Контингент постоянный, никогда не меняется, а если какого-нибудь беднягу, по чистой случайности или вашей вине, ненароком пристрелят, ну так что ж — поставят ему красивый текстурированный памятник, и из игры он исчезнет. Напрасливается довод: если транжирить людей направо и налево, то уже к пятой миссии придется идти на задание одному. К сожалению, в игре это не предусмотрено, а в качестве оправдания используется такой веский аргумент, как Game Over.

На каждого солдата имеется небольшое досье. Однако небольшой рассказ о его мирской жизни выглядит жалкой пародией в сравнении с яркими и законченными характерами наемников в том же Jagged Alliance. К слову, на задании вы можете различать своих солдат только по портретам. Их фигуры, цвет формы и речь абсолютно идентичны. Ну неужели же трудно было, спрашивается, потратить немного времени и сделать хотя бы три-четыре различных модели? Мелочь, казалось бы, а уже неприятно.

Перед выходом на задание вам предоставляется возможность экипировать каждого из вояк. Экран экипировки сделан без претензий на гениальность и неповторимость, однако интерфейс удобен и практичен. Каждому солдату можно дать в руки нечто стреляющее (выбор достаточно богат — к вашим услугам пистолеты, автоматы, пулеметы, гранатометы, огнеметы), повесить на пояс нечто режущее (скажем, нож) и накидать в рюкзак кучу всяких позарез необходимых вещей (патроны, рацию, аптечки). Кроме того, каждый солдат снабжен КУА (кулак универсальный армейский) — вероятно, для привлечения к игре мазохистов. Об экипировке все.

Вот пуля пролетела и "А-а-а-а-аа..."

Но перенесемся на поле боя. Изначально открыта вся карта сектора. Нельзя сказать, что игровое пространство очень большое, но места для маневров хватит.

Интерфейс в Soldiers of War — верх маразма, граничащего с безумием. Почему? Неужели трудно было вынести все



■ Видите складку на местности? во-оон ту! да, ту самую! Вы не находите, что это — трехмерный ландшафт в зачаточном состоянии? Еще бы немного — и была бы Total Annihilation. Разве нет? Как, нет?..



■ Окоп противника. Шаг вперед карается расстрелом

нужные команды на панель управления, а не прятать их в отдельное меню, вызываемое щелчком правой кнопки мыши? Отчего список ваших солдат можно листать только вперед и никак иначе? А если вы проскочили нужного вам человека? Так это опять надо семь раз мышкой щелкнуть? В общем, налицо вопиющее неуважение к игроку.

Боевые задания в *Soldiers of War* — X-COM чистой воды. Бег, приседание, прицельный огонь — все это уже было, и не раз. Понятное дело, появилось и кое-что новое. Например, возможность таскать на себе раненого товарища (который погибнет, если не вынести его с поля боя к окончанию миссии). Впрочем... Нет, в этом тоже нет ничего нового. Уже встречалось — в *Wages of War*.

По сравнению с подобными же играми

тормозит даже на Pentium 133 с 32 Mb RAM? Согласитесь, это ненормально. Ну неужели нельзя было сделать нормальный интерфейс? Неужто так трудно нарисовать две-три дополнительные модели и поработать над речью юнитов? Почему солдаты противника настолько тупы, что могут выиграть только за счет пособничества компьютера? А ролики? Это позор, а не ролики. Нет, я, конечно, понимаю, что в данном жанре на такие вещи можно прикрывать глаза, но не до такой же степени! Все эти недоработки сильно портят впечатление от игры и полностью сводят на нет потугиSSI создать что-то стоящее.



■ Танки не только являются неотъемлемой частью пейзажа, но их еще и можно использовать в качестве стационарных пулеметных турелей

Балансируя на грани

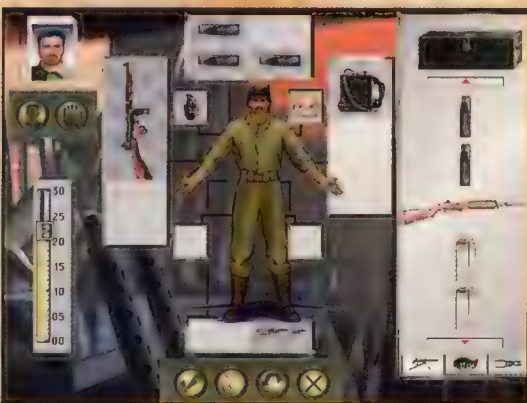
Все компании, выпускающие wargame'ы (а именно к числу таких принадлежит SSI), пытаются максимально приблизить свою игровую среду к реальности. Но вот незадача, если в этом деле хоть чуть-чуть переборщить — пиши пропало, игра становится скучной и неинтересной. Существует определенная грань между игровым и реальным миром, переступать которую нельзя. Так вот, завершая наш рассказ об игре, хочется сказать, что грань эта пронизывает *Soldiers at War* буквально насквозь. Играя, очень контрастно чувствуешь ее и балансируешь на самом краю. Вокруг свистят пули, рвутся снаряды, падают замертво солдаты...

И знаете... Пусть это прозвучит несколько неожиданно после всего сказанного, но лично меня игра затянула. Несмотря на все недостатки. В *Soldiers at War* разработчики сумели нащупать тончайшую грань между реализмом боя и играбельностью; не пожертвовав ни одним, ни другим. Немногим удается подобное.

Нередко нам с вами приходится сталкиваться с ситуацией, когда игра отличается великолепной графикой и потрясающими звуковыми эффектами, содержит продуманный до мелочей интерфейс и массу оригинальных нововведений, но при этом на поверку оказывается начисто лишена играбельности. Что называется, графика на десятку, игровой интерес на двоекку. В случае с *Soldiers at War* мы имеем диаметрально противоположный пример. Графика — отсталая и никудышная, анимация паршивенькая, озвучка отстойнейшая до смехотворности, интерфейс издевательски-ужасающий, оригинальность отсутствует как класс, но при этом играть интересно и увлекательно. Парадоксально, конечно, но так оно и обстоит на самом деле.

Viv,

а также Ivan Dolvich



■ Экран экипировки. Дешево и сердито, и где-то уже было...

немного улучшилась модель обзора. Если раньше вы не могли заметить противника, скрывающегося за оградой, то теперь в расчет принимаются также холмы и низины. То есть с горы видно дальше.

Цели миссий особым разнообразием не отличаются. Стандартный набор типа "убить всех", "найти то-то", "зачистить сектор", все в таком духе. Наверное, в этом отношении пора уже смириться и не ожидать от разработчиков невозможного.

Оружие, пулеметные очереди, крики и театральное падение трупа плюс несколько красноречивых движений описывать не буду — в 1998 году это уже не что само собой разумеющееся. Хотя все-таки надо отдать должное разработчикам — в этом отношении *Soldiers of War* смотрится неплохо. Хотя могло бы быть и лучше.

Отдельно необходимо сказать о музыке. Не вписывается она в игровой процесс, да и все тут. Так, звучащий на заднем плане аморфный похоронный марш. Единственная стоящая вещь — заглавная композиция. Главное достоинство: длится пятнадцать секунд.

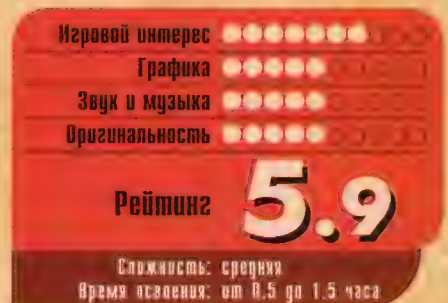
И, собственно, самое скверное осталось напоследок... Не хотелось пачкать грязью такой "шедевр". А что делать, если данное изометрическое творение с отрендеренными на троекку и с трудом загнанными в спрайтовые фазы юнитами дико

Альтернативное мнение

Кто сказал, что *Soldiers at War* лишен оригинальности?!!! Пять баллов?!! Это уму немыслимо!!!! Минимум — 10!!! Да какое — все 20!!! Нет, ну вы судите сами! Ведь как оно в игровой индустрии обычно деется? Выходит шедевр, степень шедевренности которого определяется степенью его популярности в народных массах. Потом от шедевра почкуются клоны, степень отстойности которых тем выше, чем ближе они к оригиналу. Но как часто вы сталкивались с такими приколами, как клон от неудачного клона?!! Было UFO. Потом его клон — Jagged Alliance. New World Computing под копирку списали с последнего *Wages of War*, который был графикой покрасивше малость и к реализму ближе некуда. Кое-кому он даже понравился, но таковых кое-ковых было немного. И вот теперь SSI, не прошло и полутора лет, ошарашивают поклонников жанра почти что копией с *Wages of War* — до того копией, что экран экипировки наемника одинаковый. И после этого — всего 5 баллов за оригинальность?! Да где вы еще такое видели! Это же... да просто свех, мега, экстр, монстрооригинально!!!!

А кратко говоря — отстой полный, есть пара моментов, но они не стоят того, чтобы ради них тратиться на покупку этого гамеса. Что-то SSI все чаще позорятся, должен заметить.

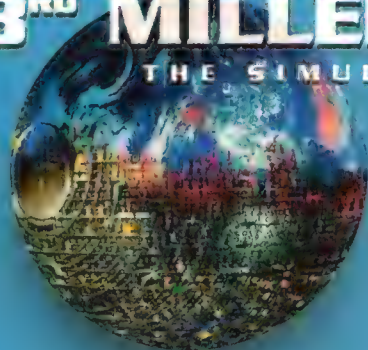
Геймер



Статья написана на основе присланной нам компанией Mindscape полной версии *Soldiers at War*. На момент окончания этого номера "Навигатора" игра еще не поступила в широкую продажу; официальный релиз сейчас планируется на вторую половину марта.

THE 3RD MILLENNIUM

THE SIMULATION GAME



Жанр	Стратегический симулятор будущего
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Cryo Interactive
Издатель в России	Амбер
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Действительность не так наивна, как побасенка о галактических садах, и она не так страшна, как сказка о выдуманных чудовищах, но временами становится грустно оттого, что она не хочет открыть нам свои тайны...

С.Лем

Часть I. Игра

Вы можете мне не верить, но третье тысячелетие уже не за горами. Оно совсем близко, гораздо ближе, чем кажется. Хмм... я даже держал его уже в руках. Возможно, такое счастье выпадет и на вашу долю, если вы приобретете оригинальную стратегическую игру The Third Millennium (далее ТТМ) от Cryo Interactive, локализуемую российской компанией "Амбер".

Игра позиционируется как "симулятор будущего" и предлагает игроку самому определить дальнейшую судьбу всего человечества. Долей мрачные картины пост-апокалипсиса! В кои-то веки нам самим доверяют строить будущее. Грешно не воспользоваться такой возможностью.

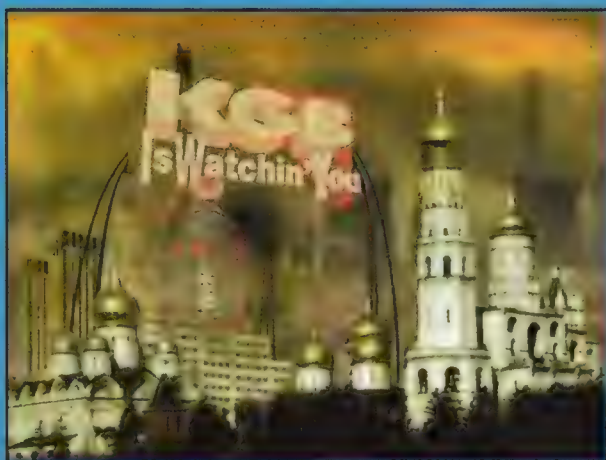
События начинают свой отсчет в 2001 году на планете Земля, весьма причудливо разделенной французскими разработчиками на государства и политические союзы. И немаловажно, что игра заявлена как самая политически некорректная из всех существующих. Это действительно так. Скажем, в Европе игроку первоначально предлагается возглавить гипотетическое государство ("штат" в местной терминологии), называемое Е.Е.С. (восточно-европейские штаты) и состоящее из Прибалтики и Белоруссии. С губернаторского кресла в этой "маленькой" стране и начинается ваша карьера, хотя можно выбрать для старта и любой другой континент. Всего в ТТМ присутствует пять мощных политических союзов: Новый свет, включающий обе Америки; объединение Африки и Средней Азии; Европейский союз; Азиатский союз, куда входит также и Австралия; и, наконец, любимый СНГ.

По логике управления игра более всего напоминает SimCity. В частности, строительство и реконструкция идет на изометрической карте штата. Все "постройки" по назначению делятся на четыре основных типа: производство (элект-

ростанции, заводы, фабрики и фермы); натуральные ресурсы; инфраструктура (развлекательные центры, очистные сооружения, геологоразведка и строительство жилья); наука и оборона. Кроме того, в крупных городах можно также вкладывать деньги в строительство дорог и телекоммуникаций, школ и университетов различных специализаций, культурных и спортивных сооружений, больниц, административных зданий и так далее... Разнообразие возможностей впечатляет.

Другая забота губернатора — бюджет. В этой части ТТМ может оказаться сложным для понимания. То есть, в общих чертах, все похоже на тот же SimCity, разве что возможностей подкорректировать бюджет стало намного больше. Но есть одна хитрость — здесь нет понятия некоей глобальной кубышки с деньгами, из которой, допустим, берутся средства на очередную новостройку. Такие расходы также заносятся в бюджет на текущий год. Что, конечно, более правильно и логично, но сделано не совсем удачно. К тому же, при всем обилии информации, реально оценить свое финансовое положение не так уж и просто. Приходится либо долго и мучительно вникать в разные неочевидные взаимосвязи, либо делать все на глазок, не особо смущаясь возможными ошибками. Все равно их последствия почему-то оказываются не очень трагичны.

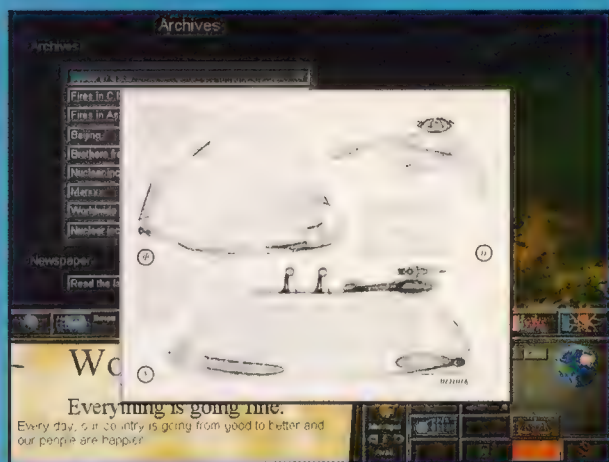
Губернаторское кресло дается вам на десятилетний срок, после чего проводятся новые выборы, в которых нужно отстоять свой пост. Механизм предвыборной борьбы не очень сложен — достаточно только правильно понять, кому чего нужно обещать. Каждое государство имеет свою специфику, выражающуюся в политической ориентации и религиозных воззрениях. К примеру, в уже упомянутом Е.Е.С., как выясняется, живут сплошь религиозные и преимущественно левонастроенные жители. Для них



■ Без комментариев.



■ Никаких ассоциаций с SimCity не вызывает?..



■ После крупного наводнения разработан проект Ноева ковчега будущего



■ Земля третьего тысячелетия. Экономико-географический инфаркт для любого современного политика...

подойдет такая программа: борьба с загрязнением окружающей среды, увеличение расходов на науку и административные нужды. С такой платформой можно стабильно набрать 80% голосов. Странное дело, но всем обещаниям народ верит.

Кроме своего штата, можно попытаться баллотироваться на пост губернатора и в других штатах своего союза, при условии, что они не обгоняют вас в экономическом развитии. А если удастся получить контроль хотя бы над двумя штатами, можно замахнуться и на президентскую должность всего союза. А там, глядишь, и стать правителем целого мира.

Еще одной уникальной особенностью можно назвать возможность законодательной деятельности. Помимо манипуляций с бюджетом, заработной платой и налогами, существует еще целый комплекс законов, которые можно принять или отменить в своей стране. Сердце радуется, глядя на такое разнообразие: тут вам и трудовой кодекс, и ввод свободы печати, и запрещение абортов, и штрафы за загрязнение окружающей среды, и оформление прав национальных меньшинств. Не совсем только понятно, насколько важную роль играет все это в самой игре. Не является ли просто интересной примочкой, незначительно влияющей на общий ход событий?..

Разумеется, мир будущего невозможен без научных открытий. В игре задействовано 4 кардинальных направления исследований: биохимия, медицина, технические и социальные науки. Подход к стандартному технологическому дереву несколько изменен, причем, несомненно, в лучшую сторону. Разработка делится на два важных этапа. Первый — поиск решения поставленной проблемы. Второй — работа над практическим применением нового открытия. Как водится, практическое применение будет выражаться в доступности новых

видов зданий, новых технологиях и других дополнительных бонусах. Что же касается самих технологий, то их не так уж много — двенадцать на группу, но каждое весьма и весьма интересно. Нет уже набившего оскомину изобретения различных лазеров/фазеров/гипермазеров — все куда более необычно. Видимо, разработчики из Cryo все-таки видят грядущее тысячелетие не таким уж беспроблемным. Например, будут изобретены и генераторы искусственного озона, и рукомоторные острова посреди океана, и разные чудодейственные вакцины, продлевающие жизнь... Люди научатся общаться с животными и управлять термоядерной реакцией. Впрочем, кое-где проскакивают и агрессивные открытия вроде ментальной бомбы — ужасающего оружия массового поражения будущего.

Еще одна политическая некорректность заключается в наличии различных второстепенных персонажей. Это некие абстрактные личности, являющиеся к игроку на прием и требующие, просящие или советующие провести ту или иную реформу. Меня, скажем, все время осаждала таинственная Тереза Хуссейн с требованием вкладывать больше денег в средства телекоммуникации. Фанатка Интернет, не иначе. В целом, такие персонажи на игру никак не влияют, но от них можно узнать об основных проблемах в своей стране. Другой источник информации — газеты. Всегда можно просмотреть "свежую прессу" и узнать, чем живет ваш народ. Опять-таки, знакомая по SimCity картина, неправда ли?

Самая зрелищная

часть игры — видеовставки. Они оформлены в виде теленовостей и сообщают о том, что творится в разных точках планеты. Войны и массовые волнения, эпидемии и природные катастрофы, международные выставки и открытия национальных заповедников — посмотреть на все это крайне интересно, хотя для оценки игровой ситуации и малоинформативно.

Еще можно упомянуть о других особенностях игры. На президентском уровне, например, становятся доступны международная торговля и политические союзы. В этом тоже есть некоторые интересные особенности, которые, правда, будут важны уже только для тех, кто станет играть в The Third Millennium.

Часть II. Итоги

Прочитав все вышесказанное, вам, должно быть, уже захотелось сыграть в эту достаточно оригинальную и необычную управленческую игру. Однако у нее есть и свои недостатки. Всем нам



■ Биохимики возятся с изобретением новых животных, технологи ваяют коммуникационную резидентную программу, медики придумывают подкожную броню, а маньяки социальной сферы продумывают возможности для организации консультационных услуг во всепланетарном масштабе. Работа идет своим ходом — нормальные трудовые будни высоколобых будущего



■ И демографию вы тоже сможете контролировать, не волнуйтесь — здесь все предусмотрено, даже то, чего, может, и не следовало бы предусматривать



■ Кремлевская таблетка будущего. А симпатичный дядечка в углу — ее изобретатель

очень понравились концепции и идеи "Третьего Тысячелетия", но вот игра, сама по себе, какая-то... скучная. Точнее, скучная — не совсем верное определение. Скорее, какая-то пресная, безвкусная... Чрезвычайно интересно с ней просто разобраться, подивиться фантазии авторов, полюбоваться теленовостями, послушать довольно оригинальное музыкальное сопровождение. Но вот чтобы действительно играть, переживать за свою виртуальную страну, радоваться выигранным выборам и огорчаться падением производства... Этого нет и в помине.

Игра забита массой разнообразной информации, но таковая, к сожалению, не слишком наглядна и не способствует эмоциональному восприятию происходящего. Скажем, заметить, что в стране высокий уровень безработицы, можно несколькими способами: посмотреть специальную таблицу занятости, поговорить с каким-либо общественным деятелем, можно почитать газеты. А можно эту безработицу и не замечать вовсе, но от этого ничего не случится. В конце концов, вам попросту надоест ежеминутно лазить по всевозможным источникам информации, и тогда наступит полный штиль. Как будто нигде ничего не происходит. Конечно, безработица где-то там внутри программы сде-

лает свое черное дело и ухудшит какие-то показатели. Но где, спрашивается, сообщения о демонстрациях протеста, о голодовках уволенных служащих, о реакции профсоюзов? Ничего этого нет. По пальцам можно пересчитать события, которые считаются ЧП и о которых игрок узнает в обязательном порядке. Только видеофрагменты и оживляют обстановку, но, к сожалению, они никак не соотносятся с конкретной ситуацией в стране.

Другая недоработка ТТМ — плохая сбалансированность. С одной стороны, игра очень сложная, если пытаться разобраться в ней досконально. С другой — крайне простая, так как проиграть в нее практически невозможно. Нет напряжения, нет никакого азарта. Вот если бы, допустим, приняв какой-нибудь новый закон, пришлось бы внимательно следить, как примет его общественность, не поднимут ли голову старые враги, не обрушится ли экономика... Но этого нет. И самое обидное состоит в том, что можно вообще ничего не делать и все равно все будет тип-топ, по крайней мере внешне. Безусловно, чтобы стать президентом мира, нужно приложить немало усилий. Но стоит ли овчинка выделки? Единственная мотивация, заставляющая играть дальше, — желание посмотреть, а что же еще припасено авторами в мире будущего.

Вот такие дела. Подводя окончательный итог, хотелось бы сказать вот еще о чем. "Третье тысячелетие" лично у меня почему-то упорно ассоциируется с такой стратегией, как Ascendancy. Есть схожие моменты в некоторых игровых элементах, и по общему впечатлению они очень близки. "Симпатично, классно, здорово — но не увлекает". Если такое, во многом противоречивое мнение кого-то не удовлетворит — смотрите на рейтинги или поиграйте сами.

Уверен, что The Third Millennium (оно же "Третье Тысячелетие" в русском локализованном варианте) будет заметным явлением в перекособоченном сейчас в сторону RTS стратегическом жанре. Но не ждите от нее чудес.

Михаил Рахавв

Редакция выражает благодарность компании "Амбер" за предоставление игры The Third Millennium для написания данной статьи.

Альтернативное мнение

Shadow President был гениален, а многими обруганный Cyber Judas в действительности содержал в себе уникальную идею "кибер-иуды", которая и по сей не была воплощена нигде. The Third Millennium — шедевр не на всех, однако это шедевр. Местами недоуманный — о'кей, никто не просит вас чесать в затылке над каждой опцией. Местами переусложненный — ну так а вы что, думали, в сказку попали?.. Общие идеи Shadow President, надстроенные над структурой SimCity... Не гениально, но близко к тому. Игра станет провалом, но найдутся те, кто будет готов рухнуть перед ней на колени и простереться ниц. Эээ... Правда, лично я, все же, пожалуй, останусь стоять.

Геймер



Первый интерес: ●●●●●●
 Графика: ●●●●●●
 Звук и музыка: ●●●●●●
 Функциональность: ●●●●●●

Рейтинг **6.2**

Время освоения: от 2 до 4 часов
 Сложность: высокая
 Знание английского: желательно

A black and white checkered pattern, resembling a racing flag, is positioned at the top of the image. Below it is a dark, solid-colored area that serves as the background for the title.

SIMULATION • SPORTS

SU-27 FLANKER 2.0

Жанр Авиасимулятор
Издатель Mindscape
Разработчик SSI
Издатель в России Азия
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95

Сообщение о скором выходе новой версии Su-27 Flanker вызвало изрядное волнение у игровой общественности. Оно и понятно: по общему мнению, этот сим настолько точно воссоздает ощущения

от управления военным самолетом, насколько это вообще возможно (многие пилоты реальных "Сушек" признавали имитацию Flanker весьма близкой к действительности). На вопрос: "Какой симулятор вы определенно считаете наилучшим?" — пять из десяти игроков, по-видимому, ответят: "Su-27 v1.5". Несмотря на весьма преклонный возраст этой игрушки.

Итак, чем же порадует нас Su-27 Flanker v2.0? Разработчики утверждают, что игра станет не чем иным, как новым стандартом для военных авиасимуляторов. Флайт-модель улучшится по сравнению с предыдущими версиями (хотя, казалось бы, куда?). Высочайший реализм полета превратит Flanker в полноценный тренажер для PC. Этому, несомненно, будет способствовать и модифицированный модуль кампаний: улучшен редактор миссий, а кампании стали динамическими. В игре также предусмотрен интерактивный курс обучения. Наличествует и multiplayer: играть можно в локальной сети (до шестнадцати человек) или через Интернет (только вдвоем).

Высокоразвитый AI всегда был сильной стороной Flanker — в новой версии интеллект будет еще более хорош, возрастет мастерство виртуальных пилотов и улучшится система взаимодействия различных родов войск, участвующих в боевых действиях.

Основной недостаток всех игр семейства Su-27 Flanker — примитивная графика. Поэтому опубликованные разработчиками скриншоты грядущего Su-27 Flanker v2.0 стали сенсацией: уж очень трудно было поверить в то, что эти картинки — самая что ни на есть компьютерная графика, а не фотографии или, как минимум, очень хорошие рисунки. Поэтому на фоне торжествующего "накопец-то!" у публики неизменно возник робкий вопрос: "Неужели это правда?".

И да, и нет. Новая графика, главный номер в программе Flanker 2.0, вызывает двойственные чувства. Игрушка держит разрешения до 1024x768 и представляет все 3D навороты — сглаживание текстур, туман, дымок, прозрачные стекла, блики на линзах (по предварительным данным, игра заточивается под OpenGL). Для создания ландшафта использовались стереофотографии, сделанные со спутника. Разработчики уверяют, что таким образом получен абсолютно достоверный рельеф, что, согласитесь, приятно. Приятно, что поверхность покрыта великолепными беспищельными текстурами. Приятно (как это ни парадоксально звучит), что, увидев модели самолетов из Flanker 2.0, можно попросту рехнуться от того, что разглядеть у этих самолетов можно все, до последнего листа обшивки, — даже рычаги, балки и щитки шасси, даже посадочные фары, даже (о, боги!) крошечные напильники на гондолах двигателей. Бесподобно! То же в значительной степени относится ко всем прочим образцам боевой техники (например, авианосцу "Адмирал Кузнецов"). Все это приятно.

Неприятно только то, что это сногшибательное качество (и соответствующие скриншоты) достижимо лишь на новом сверхмощном процессоре от Intel, выпуск которого планируется не ранее 1999 года, — остается только гадать, каким образом разработчики игры заполучили это чудо. Побаловав игроков, создатели Flanker 2.0 выпустили новую серию скринов, снятых с лучших образцов современного железа (ведь движок игрушки адаптирует графику к возможностям аппаратуры). И что же? Дивные ландшафты распались на пятна неопределенной формы и цвета, с воды и неба текстуры исчезли вовсе, туманы унеслись чуть ли не к самому горизонту, а изумительные трехмерные модели превратились в обыкновенные поделки для PC — ничего особенного, видали мы и получше. Не будь этого удручающего контраста, новая графика (вполне, кстати, современная) привела бы поклонников игрушки в восторг — все-таки, по сравнению с версией 1.5, графика Flanker 2.0 очень хороша. Непонятно только, стоило ли ломать копыя, создавая заведомо невостребуемый графический движок: с одной стороны, графика никогда не была основным критерием качества высокореалистичных имитаторов, таких как Su-27, Back to Baghdad, F/A-18 Hornet 3.0; с другой стороны, как ни крути, а к 2000 году графические чудеса Flanker 2.0, возможно, слегка устареют. Впрочем, все это не более чем предположения — посмотрим, как оно будет в дальнейшем. Безусловно, хотелось бы надеяться, что Su-27 Flanker v2.0 окажется не менее сильным, чем его предшественник.

Кирилл Телятников



Motorhead

Жанр Автосимулятор
Издатель Gremlin Interactive
Разработчик Digital Illusions
Дата выхода Апрель 1998 года
 Windows 95

Да, много автосимуляторов прошло через игрекие руки за прошедший год с небольшим, всех и не упомнить. А раз так, то вряд ли вы сумеете подметить основную особенность всех гоночных игрушек последнего времени. Не ломайте себе голову, ведь ответ прост и в некоторой степени спорен. Подсказали его нам разработчики Motorhead — скандинавские программисты из Digital Illusions. Эта особенность — низкое, по их мнению, количество кадров в секунду, выводимое на монитор практическими всеми играми данного жанра. Спорно? В некоторой степени — да. Хотя все зависит от критериев. Кому и 15 кадров — по горлышко. А вот горячим финским парням даже 30 мало. Поэтому за идеал (вполне достижимый, по словам представителей издательской конторы Gremlin Interactive), они приняли отметку в 50 кадров за секунду. Это и будет основным достоинством разрабатываемого проекта. Это же даст игроку возможность почувствовать всю скоростную прелесть футуристических заездов на суперавтомобилях, при этом не обладая никаким техническим чудом вроде Silicon Graphics.



Не стоит, однако, думать, что такой сумасшедший "кадровый" показатель будет достигнут за счет общего упрощения графики. Нет! Все современные эффектные графические изыскания, кото-

рые дарят нам 3D акселераторы типа 3Dfx и Power VR, такие как дым, прозрачные поверхности и разноцветные световые источники, будут реализованы в Motorhead. На машине без ускорителя играть можно будет весьма сносно, причем, как утверждают создатели игры, с незначительными потерями в качестве изображения, ведь некоторые эффекты (полупрозрачный дым, к примеру) движок сможет просчитывать на программном уровне.

Motorhead будет располагать девятью трассами, а первоначально доступными окажутся лишь шесть.

Как рыба в воде почувствует себя в Motorhead игрок, предпочитающий грациозному обгону удар в кузов сопер-



ника. Вам, конечно, не нужно будет превращать оппонентов в груды копченого железа, как в Destruction Derby, но вот потолкаться и пооттирать противников к обочине придется (а они не преминут ответить взаимностью). И заслуженным поощрением за агрессивное вождение станут ужасающие сцены ДТП с участием конкурентов. Особенно приятно будет проделать подобную вещь применительно к живым соперникам (к вашим услугам сетка и Интернет до восьми человек за раз).

P.S. Кстати, специально для любителей тяжелой музыки сообщаем, что ничего общего между игрой Motorhead и hard-rock/командой Motorhead нет и не предвидится.

Леонтий Тютелев



Почтовая кампания "КАСПЕР" предлагает Вам стать своим клиентом. Для этого заполните регистрационную карточку и вышлите ее нам по адресу: 123056 Москва а/я 10 "Миккелли".

Регистрационная карточка

Фамилия _____

Имя _____

Отчество _____

Возраст _____

Почтовый адрес _____

индекс обязательно

- После регистрации Вам будут высланы уведомление и подробная информация о том, как легко в Вашем распоряжении окажутся:
1. Все новинки игрового мира, русские версии игр, энциклопедии, обучающие программы, Video-CD и т.д.
 2. Общедоступные цены.
 3. Немедленное выполнение заказа.

ACES: THE X-FIGHTERS FOR YOUR EYES ONLY

Жанр Авиасимулятор с элементами стратегии
Издатель Sierra
Разработчик Dynamix
Дата выхода Второй квартал 1998 года
Windows 95

Это звучит просто невероятно! После пятилетнего перерыва самый нетленный и захватывающий авиасимулятор всех времен и народов — Secret Weapons of the Luftwaffe — получит свое логическое развитие. Новая игра Aces: The X-Fighters продолжает тему экспериментальных чудо-истребителей времен Второй Мировой войны. Ура! Однако тут необходимо отметить одно обстоятельство. Поскольку LucasArts отошли от разработки авиасимуляторов, Лауренс Холланд, создатель S.W.O.T.L не имеет, к сожалению, никакого отношения к работе над Aces: The X-Fighters. А жаль.

Много истории

Вы, вероятно, знаете, что в течении войны Фюрер подогревал боевой дух нации постоянными заявлениями о супер-оружии.

И действительно, с начала сороковых годов в Фатерлянде активно велись разработки в областях атомного оружия, ракетной техники и реактивных двигателей. О ядерных экспериментах разговор особый, скажу только, что Рунге так никогда бы и не запустил свой "атомный котел" — ведь его группа мертвой хваткой ухватилась за тяжелую воду, не желая признавать графит в качестве замедлителя. Так что, несмотря ни на какие заявления, появление к концу войны у Германии атомной бомбы было совершенно нереально.

Зато по двум оставшимся направлениям немцы достигли потрясающих успехов. Летающие снаряды V-1 мучили англичан в течении года, а появление новой ракеты A-5 (более известной как V-2) привело несчастных островитян в состояние ужаса. К февралю-марту 1945 года авианалеты на Лондон практически прекратились, зато ракетные обстрелы велись с завидной регулярностью. Не забыли немцы и про Америку, на июнь месяц была запланирована госприемка многоступенчатой межконтинентальной ракеты V-3.

У авиапромышленников дела шли еще лучше. Первый реактивный истребитель взлетел еще в 1942 году, однако результаты испытаний не вдохновили рейхсминистра авиации Удета. Да и сами прототипы требовали серьезной доработки, прежде чем они могли вступить в боевые действия. Однако после самоубийства Удета, Люфтваффе получило "зеленый свет" на тотальное перевооружение матчасти. К середине 1944 года было сформировано пять полков (jagdgeschwader) реактивных перехватчиков Me-262a и истребителей-бомбардировщиков Me-262b. В маленьком местечке Пенемюнде развернулся полк ракетных перехватчиков Me-163 Komet. Эти крохотные машины взлетали со скоростью звука и могли легко догнать и поразить американские бомбардировщики, после чего ракетный двигатель отключался и самолет планировал обратно на аэродром. В войсковые части дальней авиации (kampfgeschwader) активно поступал скоростной реактивный бомбарди-

ровщик Ar-234b. Кроме того, развернулось масштабное производство "народного истребителя" He-162 Salamander, пилотами которого должны были стать питомцы Гитлерюгенда. Машина была так проста и легка в управлении, что освоить ее мог даже подросток. А знаете ли вы, что в апреле-мае 45-го к серийному производству были готовы летающее крыло Go-229 (очень смахивало на уменьшенную копию современного B-2), истребитель с изменяемой геометрией крыла P.1101 и машина нового поколения Ta-183 (кое-кто потом сделал по ее чертежам свой МиГ-15)? Сейчас многие историки говорят, что бурное развитие немецкой авиации было способно лишь оттянуть поражение Германии и не повлияло бы на исход войны. Вероятно, этим людям неизвестно, что когда Me-262 поступил на вооружение, немецкие пилоты легко вернули себе господство в воздухе. И удерживали его вплоть до марта 1945 года, когда американцы получили мощное подкрепление.

А как обстояли дела у союзников? После катастрофы ракетолета Би-1, Великий Вождь и Друг Всех Летчиков самолично прикрыл самые передовые проекты в нашей стране. Англичанам удалось на скорую руку закончить свой Meteor Mk. VI. Однако он был почти небоеспособен и использовался в лишь пропагандистских целях. Аэропланы американцев XP-55 и XP-56 либо отказывались летать вообще, либо очень торопились вернуться на землю. Впрочем, американцам удалось таки создать отличный реактивный истребитель — P-80 Shooting Star, однако первая партия этих машин прибыла в Европу только в июне 1945 года.

А теперь к практике

Читатель, еле-еле осиливший предыдущий раздел и беспрестанно при этом зевавший, может со спокойной душой прекратить дальнейшее чтение статьи. Ибо далее для него будет еще неинтереснее — игра Aces: The X-Fighters, а мы все-таки говорим о ней, призвана детально ознакомиться с самыми передовыми идеями авиационного периода сороковых годов. И столь подробный исторический экскурс совершенно необходим, иначе все, чему игра уделяет самое пристальное внимание, будет абсолютно непонятным. Остальных пытливых и любознательствующих пилотов-историков попрошу покуснее сдвинуть стулья и сесть поудобнее — мы только начинаем наш разговор о X-Fighters.

За командой Dynamix четко закрепилась репутация любителей экзотики. Сперва было двухсерийное приключение времен Первой Мировой — Red Baron, один из лучших симуляторов в своем роде. А возможно, что и лучший. Теперь Dynamix обратились к теме Второй Мировой.

На дворе 1940 год. Германия успешно развивает наступления по всем фронтам, Вермахт только-только захватил Париж. Вы начинаете игру командиром авиаполка, сферой деятельности которого является управление материальными ресурсами,



заказ и обеспечение запчастей, модификация существующих машин и все такое. И, конечно, в обязанности командира входит персональный подъем в воздух и участие в боях. На выбор предоставлены все участвовавшие в войне стороны, за исключением, конечно, СССР. Как и большинство американцев, люди из Dynamix абсолютно уверены, что события на Восточном фронте не оказали почти никакого влияния на ход войны.

По ходу дела, имеется в виду удачное развитие вашей кампании, играющий получает доступ к новым технологиям и вооружениям, которые тут же надо "ставить под ружье". Со временем это приведет к тому, что ваш полк должен быть оснащен не только самым передовым вооружением, но и новейшими образцами авиатехники. Конечно, никто не собирается четко следовать исторической линии, поэтому уже к 1942 игровому году вы своими действиями можете оказать реальное воздействие на ход истории. Как ранее в Red Baron, вы ответственны за ход войны в целом. Выступая на стороне союзников, можно прекратить войну уже к 1943 году, а представляя Люфтваффе, есть шанс нанести поражение союзникам и пройти парадом по Лондону. Но от ваших успехов или неудач зависит не только текущее положение на фронте, но и научно-исследовательский потенциал страны, что, в свою очередь, может подстегнуть или остановить техпрогресс в области авиационной техники. Чтобы больше не приводить примеры, иллюстрирующие взаимосвязанность всех игровых событий, обратимся к истории. В 1944 году всего одна американская бомба разрушила очень точную компрессионную камеру в лаборатории Мессершмитта. Восстановление и точная настройка конструкции заняла какое-то время. В результате его новый самолет, Me-109K, удалось запустить в серию только через полгода, а в воинские части он поступил — вы будете смеяться — лишь 8-го мая 1945 года. Мораль — ПВО Германии осталось без великолепного истребителя, способного изменить ход войны.

Подобное уже имело место в S.W.O.T.L., где требовалось оберегать свои промышленные центры и подвергать активным бомбардировкам вражеские. Почему-то никто не решался повторить подобный расклад, и вот, X-Fighters возвращается к реальному ходу кампании. Плюс к этому добавляется система престижа (influence points), аналогичная Panzer General. На эти очки вы и закупаете технику, экипажи или заказываете научные исследования.

Сделай сам

Приложить свою руку можно будет практически ко всему, что может подняться в небо. В ваше распоряжение передается полный набор текущих и перспективных двигателей, пушек, пулеметов, бронелистов, катапультных кресел и прочего полезного оборудования. Можно сочинить любую конструкцию, лишь бы у нее были шансы самостоятельно летать. Однако основными параметрами будет энерговоору-

женность, маневренность и живучесть плода полета вашей фантазии. Поэтому придется перепробовать немало вариантов, чтобы получить что-нибудь стоящее. "Мы думаем, что исследование и конструирование самолетов будет самой главной особенностью X-Fighters," — говорит Такер Хатфильд, лидер проекта. Предстоит перепробовать самые различные комбинации вооружения, обшивки и размещения двигателя, чтобы получить оптимально боеспособный самолет. Таким образом, игра не только снабжает вас необходимым парком авиатехники, но и стимулирует развитие новых, порой даже непредсказуемых конструкций. Начав карьеру с реальными историческими прототипами, через некоторое время можно сколотить прямо-таки фантастический воздушный флот. Во всяком случае, разработчики обещали непереносимое появление всех вышеуказанных самолетов.

Кстати, в режиме multiplayer у вас есть доступ к "запчастям" всех участвовавших в войне сторон. Немецкие двигатели, американское вооружение и собственная фантазия могут породить интересные летательные агрегаты. На радость ваших партнеров по deathmatch.

Сделал — испытай

Да-да, мой дорогой читатель. Ваши мытарства на этом не заканчиваются — Dynamix решили возложить на ваши плечи груз ответственности буквально за все. И заявляя возможности конструирования собственных самолетов, они говорят об обязательно-принудительном их испытании. Поздравляю, летчиком-испытателем снова будете вы!

Предположим, вы решаете оснастить новым двигателем старый самолет. Поскольку в домашней обстановке соорудить из пылесоса аэродинамическую трубу довольно трудно, вам придется сесть в кресло пилота и попытаться взлететь.

* * *

Собственно, Dynamix с таким восторгом рассказывают о своей игровой идее, что напрочь позабыли поведать об остальных интересностях. Известно только, что движок X-Fighters тот же, что и у EarthSiege III. Говоря иными словами, движок весьма неплохой, если судить по альфа-версии EarthSiege. 3D ускорители поддерживает, опять же. Словом, печальный опыт Red Baron II учтен. И это правильно.

Уже сейчас понятно, что Aces: The X-Fighters развивает общую тенденцию слияния жанров. Что получится в результате, и предположить трудно, ведь, в отличие от того же S.W.O.T.L., мы принудительно вынуждены уделять огромное значение



стратегическому аспекту, чем, собственно, и гордятся Dynamix. Они особенно подчеркивают необходимость проектирования самолетов и важность стратегической деятельности. С другой стороны, это является четкой гарантией того, что игра не будет просто очередным симулятором времен Второй Мировой. Ему уготована страшная участь определенца — либо хит, призванный навсегда войти в историю, списав S.W.O.T.L., либо экзотика, интересная лишь узкому кругу ценителей и знатоков.

Александр Ланда

JetFighter

Full Burn

Жанр Авиасимулятор
Издатель Interplay
Разработчик Take 2 Interactive и Mission Studios
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

Компания Mission Studios объявила о намерении развить успех JetFighter III своим новым творением — JetFighter Full Burn. По словам разработчиков, игрушку будет отличать графический движок нового поколения, «основанный на чрезвычайно успешных наработках предыдущей серии JF». Спрашивается, о каком «движке нового поколения» идет речь? Ответаем: ни о каком. Full Burn есть ни что иное, как add-on — JFIII, оснащенный новым сюжетом, иллюстрирующими его двумя часами оцифрованного видео, соответствующим фабуле ландшафтом и несколькими новыми образцами военной техники.

Итак, по порядку. Время действия: 2006 год. Место действия: Баренцево море. Тяжелейший экономический кризис заставил Россию пойти на захват

норвежский нефтяных месторождений — прямые военные действия стали для страны единственным шансом решить возникшие проблемы. Норвегам это, естественно, не понравилось, а НАТО, чьим северо-восточным форпостом и является Норвегия, не преминуло поддержать союзника.

Вся эта белиберда лежит на совести разработчиков: ну не секут ребята ни в экономике, ни в стратегии — по их мнению, начин страны НАТО войну с Россией, не выбрать им лучшего места приложения своих усилий, чем Мурманск — едва ли не самый мощный укрепленный район на территории Советского Союза. Ну да ладно. Зато играть можно как за союзников (это полечче), так и за Россию (это посложнее). В первом случае вас призывают со всей ответственностью подойти к защите цивилизованного человечества от порабощения (именно так и никак иначе). Вторая ветвь сюжета ведет к тому, что свобода, процветание, да что там — само существование Российской Федерации зависит от успеха этой войны, наше дело правое и мы победим. Ура! Чувшь, конечно, но приятно, что хоть кто-то попытался войти в положение извечного мальчика для битья (имеется в виду наше многострадальное отечество) и найти для него какие-то смягчающие обстоятельства, а именно: пилотам нечего кушать (что, кстати сказать, не так уж и далеко от истины).

Что касается двухчасового видео, наличием которого разработчики так гордятся, то российские игроманы едва ли смогут насладиться его высоким качеством. Дело в том, что позволить себе покупку четырех лицензионных CD (именно столько дисков и занимает Full Burn) смогут очень немногие.

Разумеется, для нового сюжета пришлось смоделировать новый театр военных действий. По словам создателей Full Burn, игру отличает исключительный графический ре-

ализм, поскольку местность моделировалась с использованием неких «правительственных топографических данных» (government topographical data). Подобные перлы пользуются у производителей игр популярностью, пропорциональной невозможности проверить истинность этих заявлений. Так что, судите сами. О качестве ландшафтов — несколько позже.

Если вы отстаиваете интересы Норвегии, в вашем распоряжении F-22N и F/A-18 (как и в случае с JFIII). Со стороны России в конфликте участвует новейший истребитель, называемый здесь MiG-42 — имеется в виду проект МиГ-1.42, самолет, который едва ли будет когда-либо производиться серийно.

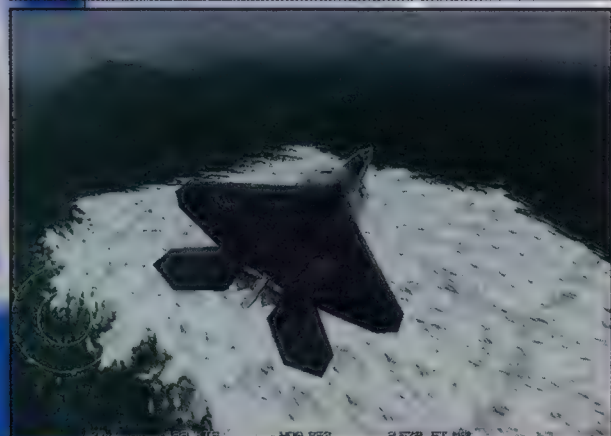
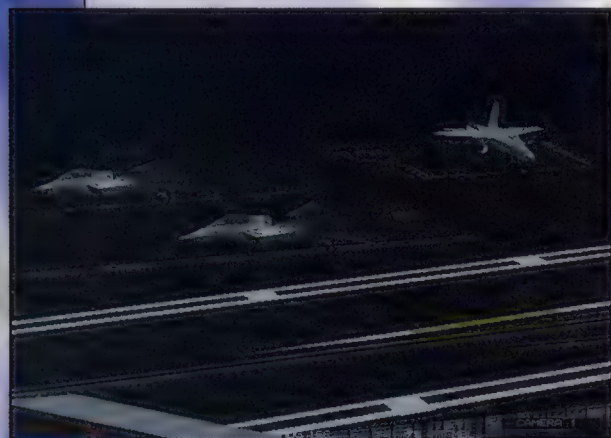
Боевые действия — см. все о JFIII. Full Burn — симулятор среднего уровня сложности. Флайтмодель, как и в большинстве игр, имитирующих полет F-22, ставит под сомнение справедливость законов аэродинамики. При этом некоторые процедуры, например, посадка, неоправданно усложнены, так что, расправившись со всеми врагами, вы легко можете размазать свой самолет о палубу авианосца. AI, превозносившийся разработчиками до небес, в бою старательно прикидывается идиотом, что, впрочем, укладывается в концепцию играбельности mainstream симуляторов.

В игрушке наличествует multiplayer, поддерживающий сетевую игру восьми человек. Однако один комплект CD позволяет играть только вдвоем. Остальным участникам потребуются дополнительные диски. Что тут скажешь — издатель тоже хочет есть.



И еще несколько слов о «движке нового поколения». В игре используется старый движок от JFIII, и лишь очень опытный глаз заметит незначительные, истинно «косметические» изменения, которым подверглось графическое оформление. На этом фоне излишне говорить, что игра смотрится несколько устаревшей, несмотря на поддержку технологии MMX и 3D-акселераторов. Что поделаешь, в дни своей молодости JFIII был настоящей 3D-революцией, но с ноября прошлого года игровой мир потрясло такое количество революций, восстаний, путчей и переворотов, что сегодня достижения Mission Studios смотрятся более чем скромно.

Кирилл Телятников





СВЕЖИЕ ПРОДУКТЫ



ELECTROTECH[®]
multimedia

Оптовый отдел:

тел.: (095) 928-3031, 921-9951

Магазин:

тел.: (095) 921-7777

факс: (095) 928-7518

e-mail: root@electrotech.ru

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM:
игры, энциклопедии, образование, диски российских издателей, видео CD

Monster Truck Madness 2

Жанр Автосимулятор
Издатель Microsoft
Разработчик Terminal Reality
Дата выхода Второй квартал 1998 года
 Windows 95

До относительно недавнего времени Monster Truck Madness являлся передовым симулятором соревнований машин bigfoot как в плане игрового процесса, так и по части реалистичности. Но долго так, разумеется, продолжаться не могло. Последовавшие игры этого жанра скинули недолго царившее на троне произведение Terminal Reality. Однако ни плодovitых разработчиков, ни их супер-известных издателей сей факт отнюдь не смутил. И не успели мы как следует ознакомиться с последним творением Terminal Reality под названием CART Precision Racing, как те уже анонсируют продолжение вышеозначенных гонок.

Что собираются предложить нам на этот раз? Естественно, новые автомобили. Конкретные цифры не названы, однако точно известно, что

благодаря приобретению новой лицензии (WCW wrestling license) появятся автомонстры этой ассоциации, среди которых будет присутствовать известный каждому американцу джип Hollywood Hogan. Мы в этом мало что понимаем, мы не американцы, нам, можно сказать, все равно, на чем ездить. Лишь бы было



воспроизведения окружающей среды при использовании всех эффектов современных акселераторов, а также исключительную скорость графики (на P133 с 3Dfx — 30 кадров в секунду!). Прилагаемые скриншоты всячески подтверждают это мнение, даже сейчас, на стадии разработки.

В заключение добавим, что, следуя линии издателя, MTM2 будет поддерживать multiplayer через Microsoft's Internet Gaming Zone.

Леонтий Тютелев



интересно, красиво и играбельно. Что ж, пока трудно строить догадки об играбельности MTM2, но уж по крайней мере некрасивым готовящийся проект сможет назвать лишь невероятно придирчивый гурман.

Для Monster Truck Madness 2 был разработан графический движок, прозванный Photex2. К основным его достоинствам относят неповторимую реалистичность



Madtrax

Жанр Автосимулятор
Издатель Rayland
Разработчик Rayland
Дата выхода Первая половина 1998 года
 Windows 95

Французские игровые разработки, посвященные автосимуляторам, всегда отличались прекрасным графическим оформлением и затягивающим игровым процессом. Вспомните, к примеру, такие произведения, как MegaRace 2 от Cryo или F1 Racing Simulation от UbiSoft. История повторяется и на этот раз. Совсем недавно образовавшаяся группа разработчиков из Франции под названием Rayland собирается порадовать поклонников быстрой и увлекательной езды сопряженной с использованием разнообразных средств уничтожения очередной игрушкой на предлагаемую тематику под говорящим самим за себя названием Madtrax (дословно — "Сумасшедшие виражи").

О готовящемся проекте имеется не так уж и много информации. Однако, кое-какие материалы нам раздобыть удалось.

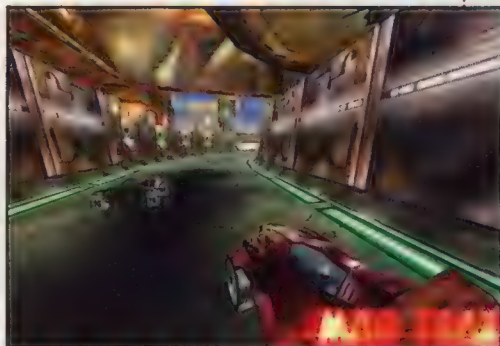
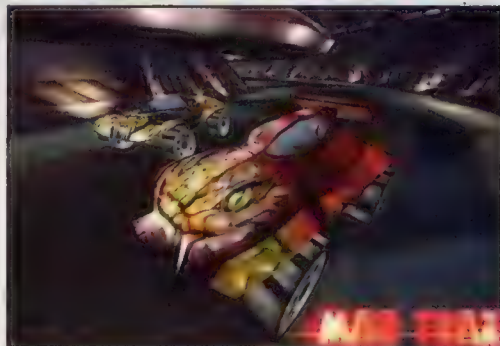
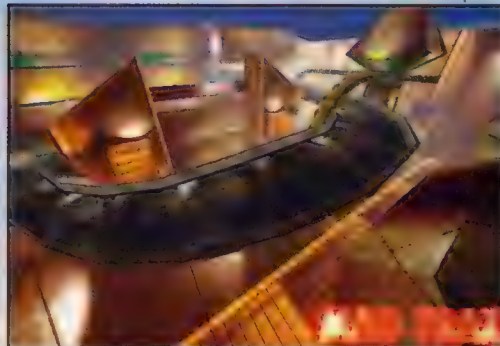
Во-первых, на выбор играющего будет представлено три фантастических автомобиля, каждый из которых обладает своей неповторимой индивидуальностью. Машины имеют свои особенные ха-

рактеристики, а также несут на борту разнообразное вооружение.

Во-вторых, трассы, на которых проходят футуристические заезды, вобрали в себя отличительные черты упомянутых выше французских игрушек Pod и MegaRace 2. Треки характеризуются большим количеством коварнейших поворотов, развилок, трамплинов, пролетов.

И, наконец, графика. Как вы уже, наверное, сообразили, без карточек, имеющих в основе 3Dfx технологию, тут не обойтись. Однако разработчикам этого показалось мало, и они создают свою игру в надежде на скорый выход и успешное распространение Voodoo 2. То есть наличие "простого" Voodoo на вашем компьютере является как бы необходимым минимумом. А исходя из требований производителей, нетрудно, думается, составить представление о том, что в Madtrax нас ожидает графика самой высокой пробы.

Леонтий Тютелев



Triple Play 99

Жанр Бейсбол
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Sports
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

"Homerun!" — скажет рядовой товарищ в ответ на вопрос "Какие ассоциации вызывает у вас слово бейсбол?". "Питчер!" — добавит товарищ, несравненно более продвинутый. Что ж, у всех нас появляется теперь шанс гораздо более полно ознакомиться с такой популярной в Америке игрой, как бейсбол, потому как уже практически готов к выходу в свет очередной симулятор от EA Sports, посвященный этому экзотическому для России виду спорта.

На дворе 1998 год, а Triple Play '98, оказывается, уже устарел. И морально, и технически. В готовящемся продолжении разработчики обещают поклонникам бейсбола ряд новшеств. Вкратце перечислим их.

Во-первых, "Action Cameras". Это нововведение призвано повысить зре-

лищность игрушки за счет демонстрации происходящего на стадионе с разнообразных точек обзора. Особый интерес будет представлять вид от первого лица, который подарит вам удивительное ощущение присутствия на поле.

Во-вторых, подвергнутся тщательной модификации все 30 стадионов, на которых проходят матчи главной бейсбольной лиги Америки — MLB (Major League Baseball). Это будет выражено тем, что при моделировании арен впервые будут применены фотореалистичные текстуры трибун и поля.

В-третьих, вы сумеете руководить какой-либо из команд в течение целого сезона, занимая пост генерального менеджера.

Все матчи будут комментироваться обозревателем известного канала ESPN,

поэтому сходство с телетрансляцией ожидается на порядок выше, чем в предыдущих играх серии.

И в дополнение сообщим, что арсенал движений бейсболистов станет более богатым, текстуры — ярче и разнообразней благодаря поддержке ускорителей трехмерной графики. Можно будет создавать и обменивать игроков, знакомиться со статистикой любого реально существующего спортсмена. Вам также будет предложено поучаствовать аж в шести видах соревнований.

Выход игры запланирован на первую четверть сего года. Системные требования — Pentium, 16 Mb RAM. Вполне скромно.

Леонтий Тютелев



Red Baron II

Жанр Авиасимулятор
Издатель Sierra
Разработчик Dynamix
Системные требования Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 200+, 32 Mb RAM
Multiplayer Serial, Modem, IPX, TCP/IP
Windows 95

Из недр компании Dynamix, как правило, выходит только два типа игр: либо очень плохие, либо очень хорошие. Первые обречены на немедленную смерть и скорое забвение, а вторым суждено быть однозначными хитами. Именно таким хитом был Red Baron I — легендарная игра, несомненно входящая в число лучших авиасимуляторов времен Первой Мировой Войны. В пору засилья симуляторов высокотехнологичных аппаратов, таких как Su-27 Flanker или F-18/22, Red Baron погружал нас во времена зари авиации, когда импозантные летчики в очках-консервах отрывали от земли свои ненадежные аэропланы, чтобы вступить в благородную авиадуэль. Игра пользовалась огромной популярностью, но даже самые популярные игры со временем устаревают. Слухи о грядущем сиквеле RB муссировались давно, и вот в конце минувшего года он появился.

Верность традициям

Для поклонников Red Baron I знакомство со второй частью — встреча со старым другом. Как и прежде, играть можно в четырех режимах: Fly Now, Single Mission, Campaign и Multiplayer. Fly Now — это режим воздушной дуэли, когда самолеты противника возникают перед вами непрерывно с периодом от двух до десяти минут. Single Mission — это, разумеется, набор одиночных миссий, прохождение которых должно подготовить вас к участию в кампании. И самый важ-

ный режим — Campaign, где вы являетесь действующим пилотом ВВС одной из четырех крупнейших стран-участниц Первой Мировой Войны. Выбрав подразделение, в котором вы намерены служить, вы попадаете прямоком на фронт. Военных действия на фронте включают в себя самые разнообразные задания: проведение рекогносцировки, боевое патрулирование, сопровождение бомбардировщиков и перехват бомбардировщиков противника. Вам предстоит атаковать вражеские аэростаты и цепелины, бомбить города, заводы, железнодорожные узлы и аэродромы противника. Кроме того, вы будете оказывать непосредственную огневую поддержку наземным соединениям — штурмовать танки и автоколонны и обстреливать пехоту.

Если вступить в военные действия на стороне союзников, то карьера будет тщательно вплетена в реальную канву Первой Мировой Войны. То же касается игроков, отстаивающих интересы Кайзера Вильгельма, но тогда в случае успешного завершения кампании, Германия побеждает в войне. Ваше подразделение будет задействовано именно на том участке фронта, на котором базировался его исторический прототип. На каждом этапе войны в ваше распоряжение поступают те самолеты, которые были в распоряжении союзников/немцев именно в этот период.

Перед вылетом на задание можно ознакомиться с планом предстоящей

операции, а также выбрать подходящий самолет и тип боеприпасов. Кроме того, если вы являетесь командиром звена, то предстоит выбрать тип построения.

В воздухе

Воздушный бой времен Первой Мировой мало чем походил на баталии современных истребителей. Летчики старались свести к минимуму выходы на большие углы атаки или крена — это было чревато штопором, бороться с которым тогда не умели. В этом смысле летная модель RBII щадит играющего — штопора тут нет. С одной стороны, машины вполне правильно реагируют на действия джойстиком и педалями, а с другой — прощают летчику любые пилотажные ошибки. Однако это не значит, что вы можете вертеть юркими бипланами как душе угодно. Самолеты того времени были чертовски хрупки, конструкция разрушалась даже от небольших перегрузок. И этот факт нашел отражение в игре: немного раскачав машину, можно легко превратить свой биплан в моноплан, распрощавшись с крылом. Впрочем, и здесь не надо отчаиваться: в зависимости от тяжести повреждения, самолет частично теряет устойчивость и управляемость, но пока у вас есть хотя бы одна пара крыльев, не все потеряно: есть шанс дотянуть до своей территории и даже успешно приземлиться. Впрочем, садиться на сильно искалеченной машине и врагу не пожелаешь. Если взлет на этажерке — дело нехитрое, то посадку, особенно на поврежденном самолете, можно без преувеличения назвать одной из самых сложных процедур. Начать с того, что хрупкая машинка так и норовит потерять при посадке шасси, крыло или иную часть "экстерьера". Кроме того, самолет отчаянно "козлит" и охотно капотирует с фатальными, разумеется, последствиями.

Встреча с воздушным противником доставляет массу положительных эмоций. Нельзя сказать, чтобы виртуальные пилоты могли удивить чем-то современ-



менного игромана, развращенного новейшими пилотажными изысками. Создатели игры подчеркивают — AI пользуется тактикой, реально применявшейся во время WWI. Его арсенал — боевые развороты, виражи, бочки, реже им-мельманы и мертвые петли. Однако этот скромный комплект фигур используется с большим умением. Так что даже рядовой AI пилот может стать серьезным противником, особенно если в его распоряжении более совершенный самолет. Ну а ежели в небе замаячит самолет, раскрашенный в эксклюзивные цвета какого-либо аса, то придется сильно попотеть: для каждого из шестидесяти асов WWI, бороздящих небо RBII, предусмотрена уникальная, свойственная только им тактика.

Попадание вражеских пуль в планер самолета оказывает действие, аналогичное действию перегрузок: ломаются стойки, отваливаются поверхности управления и куски плоскостей. Также может быть поврежден мотор: в зависимости от количества пробитых цилиндров, мощность двигателя падает или же он совсем выходит из строя.

Если вас ранит в бою (а такое случается сплошь и рядом), нужно срочно переправляться на свою территорию и садиться — иначе можно истечь кровью и бесславно умереть прямо в воздухе. Впрочем, весьма вероятно, что даже экстренная посадка не спасет вас от дальнейшей смерти в госпитале. В этом случае компания, понятное дело, заканчивается проигрышем.

Баронские будни

Миссия начинается на аэродроме, на котором базируется ваше подразделение, и аэродром этот достаточно удален линии фронта. В результате, прежде чем схватиться с противником, придется в течение десяти-пятнадцати минут добираться до него. А чтобы вы — упаси Бог — не заблудились в пути, Dynatix припаяла к игре аж три вида автопилотов: Fly Level, Auto Navigation и Combat Autopilot. Причем в последнем режиме автопилот будет делать за вас абсолютно все: взлетать и садиться, прокладывать курс, а при встрече с противником — маневрировать и стрелять (правда, это у него получается довольно плохо). В принципе, с точки зрения играбельности это решение достаточно спорно: не всем интересно болтаться по небу в течение четверти часа, чтобы потом погибнуть от пули первого встречного аса. С другой стороны, именно так обстояли дела в те времена и именно такой порядок привносит в игру массу исторических элементов.

Существенное отличие RBII от старой версии игры заключается в том, что теперь война в воздухе состоит не только

и не столько из эффектных воздушных дуэлей. Добираясь до пункта назначения, вам предстоит преодолевать зенитный огонь противника, уклоняться от стычек и истребителями, а не тратить на них время, горючку и боеприпасы. На штурмовке приходится пользоваться бомбами и чем-то вроде неуправляемых ракет — поверьте, это совсем не то же самое, что бомбометание с F/A-18, предположим.

Выполнив задание, необходимо вернуться на свой аэродром и приземлиться. В противном случае засчитывается потеря самолета, после чего едва ли поглядят по головке. Прерывание миссии над территорией противника грозит неминуемым попаданием в плен и потерей там нескольких месяцев кампании — вернувшись в свое подразделение, вы обнаружите, что коллеги далеко обошли вас по службе.

Графика и звук

Графический движок RBII оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, заслуживает внимания детализация и проработка различных мелочей. Дело в том, что специфика полетов на этакерках — небольшие высоты и скорости — накладывает на графику повышенные требования. Здесь Dynatix выполнила свою задачу на "отлично". Разнообразие и качество ландшафтов приятно удивляет: покрытые коротенькой травкой лужайки аэродромов (а в какой, собственно, игре вы в последний раз видели коротенькую травку?), невысокие горы, изрытая воронками прифронтовая полоса. Для всех типов ландшафтов предусмотрено по четыре сезонных набора текстур. Небо хорошо необыкновенно, особенно облака — они выглядят необыкновенно натурально.

Трехмерные объекты радуют глаз. При наличии некоторого опыта можно легко отличить не только биплан от триплана, но и Newport 12 от Newport 24 — а это уже дорогого стоит. На самолеты с большой тщательностью нанесена реальная окраска, а все рифленые поверхности действительно выглядят таковыми. Уровень проработки наземных строений сделает честь не только авиасимулятору, но и некоторым 3D-action. С другой стороны, движок игры либо явно недоделан, либо страдает переполняющих его багов. То текстуры исчезнут, то полигон выпадет... Словом, не все ладно у RBII с графикой, не все. И хотя движок весьма скор, Pentium 166 поз-



■ Это не И-16: Sopwith Camel только что лишился верхней пары крыльев

волит вам летать с максимальной детализацией безо всякого торможения, отсутствие поддержки 3D-акселераторов просто убивает. Не дружит Барон с ускорителями и все тут. Для современной игры, с векторной трехмерной графикой это более чем серьезный минус. Пиксели, щели между полигонами, рваные диагональные линии будут вашими постоянными спутниками. Немного утешает, что Dynatix планирует к концу весны зашкандальить в широкие массы авиаторов патчем для работы с чипсетом 3Dfx.

Музыкальный ряд выдержан в духе военных маршей начала века — музыка не раздражает слух и настраивает на воинственный лад. Звуковые эффекты разнообразны — в полете слышно не только тарахтение мотора да треск пулеметов. Слышен треск перегруженного планера, разрывы зенитных снарядов, завывание сирен воздушной тревоги и даже звон колоколов в ближайшей церкви — не забывайте, что ваш полет обычно происходит на небольшой высоте.

Сиквел удался. Поклонники Red Baron I несомненно будут довольны новым видом любимой игры. Но гарантировать RBII безоблачное будущее, пожалуй, нельзя: несмотря на все достоинства игры, отсутствие поддержки аппаратного 3D может пагубно сказаться на судьбе этого во всех отношениях достойного симулятора.

Кирилл Телятников

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Реализм	●●●●●●●●
Рейтинг	7.3
Время освоения: от 1 до 3 часов	
Сложность: средняя	

SEGA Touring Car Championship



Жанр	Аркадный автосимулятор
Издатель	Sega
Разработчик	Sega Sports
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133+
Multiplayer	Split-screen, нуль-модем, модем, IPX, TCP/IP
	Windows 95

Вослед за своими собратьями Daytona USA, Manx TT Superbike и Sega Rally, которые изначально зародились на игровых автоматах и лишь потом были переконвертированы на видео-приставки и персональные компьютеры, объявился и последний представитель серии аркадных автосимуляторов от японских разработчиков — Sega Touring Car Championship. Издатели из страны восходящего солнца не пошли на поводу у моды и не внедрили поддержки трехмерных ускорителей, чем, не сомневаюсь, лишь уменьши-

ли число потенциальных поклонников своего нового автосимулятора. Однако поклонники, я думаю, все же найдутся, ведь Sega — компания, известная прежде всего благодаря своим аркадным произведениям хорошего качества (спи спокойно, Daytona USA Deluxe), выпустила добротную игру, которая на фоне своих предшественников смотрится вполне достойно и способна привлечь к себе внимание со стороны игроков.

Игровой автомат в каждую квартиру

Не нарушая сложившейся традиции, новое творение Sega предлагает нам два варианта игры, рекламно выражаясь, в одной упаковке: Arcade Side и PC Side.

Первый тип, как не трудно догадаться, является прямым аналогом того, что вы обычно встречаете на игровых автоматах. Никаких лишних опций. Работает народный принцип "наливай да пей", который в данном контексте следует понимать как "выбирай да едь". В случае вашего успешного продвижения по первой трассе вы сможете продолжить соревнования на следующей, и так пока не приедете в итоге в тройке лидеров. А когда вы окажетесь в числе призеров, вас, вместо медали, награждают секретным треком



и возможностью посоревноваться в режиме Grand Prix, где на каждой из трасс вам придется наматывать по двадцать кругов. Небольшое число автодромов (всего пять) в некоторой степени компенсировано их неплохим дизайном. Трассы являют собой смесь профилированных и простых поворотов различной крутизны и протяженности, а также прямых участков.

Второй вариант игры является усовершенствованным аналогом первого. Здесь вы сумеете провести заезд на время, выставочную гонку, чемпионат. Можно даже осуществить настройку таких ключевых узлов автомобиля как рулевая колонка, коробка передач, покрышки и так далее. Как нетрудно сообразить, про изводить доводку перед заездом совсем необязательно, а если быть откровенным до конца — абсолютно не нужно. Машин, кстати, как и трасс, "маловато будет". Всего четыре. Но зато они являются реальными и воссозданы в точном соответствии с существующими образцами. Это — Toyota Supra, Opel Calibra V6, AMG Mercedes C-Class и Alfa Romeo 155V6Ti.

Слабая черта всех аркад в полной мере проявилась и в Sega Touring Car Championship. Автомобили, несмотря на различные названия, на трассе ведут себя практически одинаково, а нюансы ощущаются в самых небольших количествах лишь при заносах. Перед началом заезда можно поменять расцветку кузова у некоторых машин.

Визуально вижу /(с) некто Сурков/

Возвращаясь к затронутой в начале статьи теме, позволю себе немного посетовать на некоторую несообразительность значительно обогнавших нас в техническом раз-



витии японцев. Ну что им стоило создать свою игру в соответствии с современными стандартами и включить поддержку 3D акселераторов? Текстуры бы сгладили, появился бы полупрозрачный дым, добавили бы немножко динамического освещения, и конечно, скорость вывода — не менее 30 кадров в секунду. Вот тогда все это, вкупе с достаточно динамичным и увлекательным игровым процессом и даже несмотря на небольшое количество трасс и автомобилей, почти уверен, принесло бы игрушке статус хита. А так... В наличии лишь пикселизованные объекты (лично я от них уже поотвык), рывками движущийся асфальт, невзрачные (не все, но большинство) текстуры.

В целом, конечно, графика выглядит приятно, но как могла бы выглядеть... Утешением может служить то обстоятельство, что в отличие от создающихся специально под ускорители игр, которые при отсутствии одного тормозят весьма безбожно, Sega Touring Car отлично идет и на среднестатистическом "пентюхе". А достаточно гибкие графические настройки позволяют подогнать ее в соответствии с особенностями вашей машины.

ТОСА, да не та

Играя в Sega Touring Car, нельзя не вспомнить о появившейся не так давно TOCA Touring Car Championship от Codemasters, симулирующей практически те же сорев-

нования. Напрашивается сравнение, которое выглядит здесь несколько неуместным, но все же.

Игра от Sega является неприкрытой аркадой, но тем не менее играбельность данного произведения находится примерно на уровне, несравненно более низком, чем в серьезном симуляторе TOCA. Стимулом же к многократному прохождению одних и тех же трасс является не набирание большего количества очков и продвижение в чемпионате, а выявление секретных трасс (есть, правда, еще multiplayer). Графика, естественно, на порядок уступает не только представленной в TOCA, но и в большинстве других современных игр. Звуковое сопровождение практически идентично

с тем, которое нам довелось прослушать (разумеется, за исключением веселых японских песен) в творении Codemasters. А? Единственным достоинством японской игры в данном аспекте может считаться то, что компьютерные оппоненты не имеют ярко выраженного нахальства, а недостатком — слишком уж идеальное вождение и фактическое отсутствие невынужденных ошибок со стороны компьютерных противников (зато как приятно бывает отправить на встречу с отбойником такого вот умника..!).

Вот и получается, что досталось нам весьма среднее произведение, которое способно очень заинтересовать разве что не



особо прихотливых любителей автогонок или же помочь вам просто и не напрягаясь скоротать час-другой ненужного времени за компьютером. Иными словами — получайте утилиту, временно превращающую ваш компьютер в бесплатный игровой автомат Sega Touring Car Championship.

Леонтий Тютелев

Альтернативное мнение

Всегда приятно видеть добротную сделанную вещь. STCC — именно тот случай. Классическая автоаркада. Перенесена с игрового автомата практически без потери качества в графике и звуке. На фоне многочисленных левых автоаркад, возникших в последнее время, STC смотрится вполне достойно.

Дмитрий Смыслов



Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●●
Рейтинг	6.5
Сложность: средняя	
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	

Joint Strike Fighter

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	InnerLoop
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	PentiumII, 64 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer	Нуль-модем, модем, Интернет
	Windows 95

В последнее время умами разработчиков авиасимуляторов овладела безудержная страсть к имитированию различного рода футуристических агрегатов. Сперва был EF-2000, прототип будущего истребителя производства Европейского Сообщества. Эстафету подхватил F-22, только-только поступающий на вооружение США. Небольшая команда под названием InnerLoop, известная в прошлом своими screen-saver'ами, в своем первом авиасимуляторе также взялась за довольно любопытные машины. Речь идет о самолетах, существующих пока только в воображении американских инженеров. Главными героями обсуждаемой нами игры стали истребителей, соревнующиеся в рамках проекта Joint Strike Fighter — Boeing X-32B и Lockheed Martin X-35B. В 2010 году Пентагон планирует начать массовое производство одной из этих машин для замены устаревающих F-16, F/A-18 и AV-8B Harrier.

Свобода и простор

В игре представлены четыре театра военных действий: Афганистан, Колумбия, Корея и Кольский полуостров (что поделаешь, русским никак не сидится в России: теперь они вторглись в Европу). По заявлению создателей игры, достоверно моделируется в общей сложности более 10 миллионов квадратных миль земной поверхности.

Выбрав одну из кампаний, вы вольны сами решать, какие цели, в каком ко-

личестве и порядке будут вами атакованы — кампания заканчивается, когда в зоне боевых действий не остается подлежащих уничтожению объектов противника. Таким образом, в JSF нет, собственно, миссий в общепринятом смысле этого слова, а только планируемые в произвольном порядке полеты. Зато кампании — полностью динамические, то есть ход событий напрямую зависит от ваших успехов или неудач в предыдущих полетах.

Перед вылетом необходимо наметить маршрут (хотя для особо ленивых игра сама генерирует относительно безопасную траекторию), указать количество ведомых и выбрать комплект ракетно-бомбового вооружения.

Штопор как жертва игральности

JSF относится к так называемым mainstream-симуляторам, то есть симуляторам среднего уровня сложности, в которых реализм жертвуется в пользу игральности или эффектности графики. Штопора в JSF, как и в большинстве подобных симуляторов, нет, ограничения по углу атаки тоже. Кроме того, создатели игры, конечно, впадают в ошибку, полагая, будто пилот истребителя пятого поколения должен вручную выпускать закрылки.

Это, однако, вовсе не значит, что летная модель JSF примитивна до безобразия: по уровню сложности эта игра находится где-то между F-22 Raptor

и F-22 ADF. Симуляция учитывает летно-технические характеристики различных самолетов, так что спутать управление F-35 с Su-27 довольно проблематично. Имитируется ветер и турбулентность. Самолеты выполняют основные маневры вполне правильно, а модели вертолетов, что поразительно, выполнены неожиданно хорошо. Это, конечно, не Bell от MSFS, но согласитесь, что наличие в JSF ground effect и torque effect, встречающихся не во всяком вертолетном симуляторе, есть приятная неожиданность. Правда, InnerLoop сделала невероятное "открытие": у вертолета, как выясняется, тоже есть закрылки (только они, наверное, совсем маленькие). Собственно, поскольку JSF не пилотажный, а военный симулятор, то времени на оценку его аэродинамических особенностей у вас, скорее всего, не останется.

Ракета для AI

Как и полагается, передовой самолет должен быть оснащен передовым ракетно-бомбовым вооружением: помимо привычных AIM-120C и AIM-9X, JSF может нести новейшие ракеты AGM-154, а также управляемые бомбы системы JDAM, наводимые по GPS. Самолеты советского производства, выбренные с помощью cheat-кода, несут соответствующий комплект вооружения — ракеты AA-10, AA-11 и AA-12, авиабомбы FAB-500.

Радиоэлектронное оборудование — классика жанра. Радар засекает цели на огромном расстоянии и не теряет их ни при каких обстоятельствах. Впрочем, в горячке боя все эти мелочи забываются. Не думайте, что справиться с виртуальными противниками будет чересчур просто: несмотря на сравнительно низкий реализм симулятора, AI маневрирует весьма лихо, а от ракет уходит и того лучше. Кроме того, в кампаниях класса Hard и Very Hard врагов чрезвычайно много, да и ПВО кое-чего стоит. Короче говоря, пусть кажущаяся аркадность игры вас не обманет.



Весь мир я обойду...

Занятная особенность: даже если вам пришлось катапультироваться, игра на этом не заканчивается. Она продолжается: управляя парашютом, нужно попытаться приземлиться в безопасном месте, а затем пешком (!!!) проделать обратный путь на базу. При этом вы можете не только шагать, но и стрелять из табельного пистолета, так что multiplayer может превратиться в настоящий 3D action на открытом воздухе. Ценность этого хода для одиночной игры весьма сомнительна: населенные пункты почему-то пустуют и подходящую жертву встретить почти невозможно.

Прорыв в графике?..

Теперь самое вкусное — графика. Реклама JSF с надписью "Look — No Pixels" была размещена во всех игровых журналах задолго до выхода игры — компания Eidos Interactive, издатель проекта, заранее объявила миру о грядущем пришествии движка, который скажет новое слово в графике авиасимуляторов. И вот, слово сказано.

Графический движок от InnerLoop — это явление. Все или почти все, что мелькает на мониторе, неизменно вызывает вздох удивления. По сравнению с трехмерными моделями самолетов JSF, великолепные объекты из F-22 Raptor кажутся довольно жалкими. Отлично видны листы обшивки, дефлекторы, люки, антенны и ПВД. Фонари кабин прозрачны. Что касается кокпита, заметим только, что, опустив взгляд (посредством шляпы джойстика), вы обнаруживаете свое виртуальное тело, дублирующее все действия с помощью ручки управления, РУД и педалей. Достаточно?

Благодаря тому, что все объекты JSF полноразмерны, земля проносится под нами с невероятной быстротой. Поверхность земли поражает красотой и реалистичностью ландшафта. Вы не найдете ни одного плоского участка суши — буквально ни сантиметра (не считая ВПП). Поверхность покрыта прекрасными текстурами, соответствующими выбранному театру военных действий. Мы не напрасно говорили о возможности превращения JSF в 3D action: детали текстур настолько мелки, что ландшафт смотрится аккуратно и одновременно естественно с любой высоты.

Далее — деревья. Любители симуляторов давно свыклись с мыслью о том, что на их веку ни один виртуальный ландшафт не будет покрыт нормальной растительностью. Но InnerLoop делает еще один прорыв, и JSF обзаводится флорой: поверхность земли покрыта миллионами разнообразных растений — в Афганистане это кустарник, в Колум-

бии — небольшие деревца непонятного происхождения, на Кольском полуострове — смешанные заросли елей и чахлах березок.

Города. Всем известно, как выглядят города в большинстве авиасимуляторов — километры плоских текстур, изображающих городские улицы, посреди которых торчат три-четыре небоскреба. Но когда мы говорим о городах JSF, то мы имеем в виду именно города, состоящие из самых что ни на есть трехмерных зданий. В игре есть и одноэтажные поселки под разноцветными крышами, и огромные мегаполисы, разделенные на микрорайоны, а те, в свою очередь, на кварталы. Некоторые города настолько велики, что по ним буквально можно бродить часами (не забывайте, в этой игре вам ничто не мешает ходить пешком).

В зависимости от времени суток изменяется освещенность ландшафта, высота и яркость солнца. Световые потоки отражаются от воды, снега, фонаря кабины и прочих гладких поверхностей, а при взгляде на источники света появляются разноцветные блики.

Атмосфера — опять отлично. Даже в ясную погоду даль скрывает тончайшая дымка, а в долинах растекается самый настоящий туман. Именно благодаря таким атмосферным явлениям JSF неизменно ассоциируется с мультфильмом "Ежик в тумане", особенно Кольская кампания. Прогуливаясь между двухэтажными домиками с потрескавшейся штукатуркой (Колумбия, сами понимаете) и глядя, как мелкий дождик поливает рыхие черепичные крыши, хочется писать красивые и грустные стихи. Вот вам и авиасимулятор.

Игра поддерживает широчайший диапазон разрешений от 320x200 до 1280x1024. Самое поразительное, что все это графическое великолепие не требует 3D акселератора. Хотя наличие 3Dfx приветствуется, его отсутствие не сможет испортить впечатления от графики JSF.

Нельзя сказать, что звуковое сопровождение JSF содержит какие-то невероятные находки. Звук просто такой, каким ему следует быть — информативное стерео неплохого качества. Ветер свистит, двигатель тоже скорее свистит, чем гудит, роторы вертолетов тархтят, ракеты шипят, шасси поскрипывает и пощелкивает. Эстетам несомненно понравятся крики птиц (по всей видимости, чаек), ласкающие наш слух на пешей прогулке.

Итак, дебют InnerLoop состоялся —



■ Даже патристичные американцы признают, что "кобру" может выполнить лишь один самолет в мире

дебют исключительно удачный. Как водится, свежий взгляд позволил найти неожиданное решение, и вот результат: JSF — чрезвычайно интересная работа, которая несомненно привлечет внимание не только любителей симуляторов, но и всех прочих игроков, интересующихся виртуальными мирами. Впрочем, заслуга InnerLoop не только в том, что ее усилиями создана хорошая игра: этой маленькой конторе удалось расшевелить то технологическое болото, в которое начали погружаться маститые производители симуляторов. Логично предположить, что ответный ход не за горами, а значит, в скором времени нас ждет масса новых идей и, стало быть, новых игр.

Кирилл Телятников



Air Warrior III

Жанр: Ависимулятор
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Kesmai Studios
Системные требования:
Pentium 133, 24 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 166+, 3D уск.
Multiplayer: Интернет (до 250 игроков)
Windows 95

Оживление конкурентной борьбы на рынке on-line ависимуляторов заставило проснуться дуэт Interactive Magic — Kesmai Studios. В результате мир увидел третью версию знаменитого детища этого альянса — Air Warrior III.

Общая концепция игры ничуть не изменилась. Как и прежде, AWIII — это ависимулятор, ориентированный прежде всего на on-line multiplayer. Игроющему предлагается принять участие в войне трех государств (происходящей на сервере Kesmai Studios) в качестве пилота истребителя или бомбардировщика.

Основные изменения коснулись графики — теперь игра поддерживает 3D-акселераторы. При использовании аппаратных 3D-ускорителей поверхность земли и океан покрываются симпатичными текстурами, горы перестают походить на египетские пирамиды, небо выглядит весьма реалистично, солнце светит, линзы бликуют — короче говоря, графика качественно улучшена. Если же вы не являетесь счастливым обладателем 3D-карты, то, увы, никаких отличий от предыдущей версии вы не заметите.

Впрочем, это не совсем так — помимо графических наворотов, в игре представлены четыре новые модели самолетов: Nakajima Ki-43 Hayabusa "Oscar", Aichi D3A1 и D3A2 "Val", Nakajima B5N "Kate", и Mitsubishi A6M2 Zero — Sen "Zeke". Разработано несколько новых исторических on-line кампаний, позволяющих 250 игрокам участвовать в воздушных боях, реально происходивших во время Второй Мировой войны. Кроме того, стараясь привлечь к AWIII внимание игроков, не имеющих доступа к Интернет, разра-



ботчики улучшили встроенный AI и внесли в игру шесть дополнительных singleplayer кампаний.

Поскольку изменения, внесенные в новую версию, имеют в основном косметический характер, можно сказать, что AWIII в полной мере сохранил все достоинства и недостатки AWII. Те и другие в наибольшей степени относятся к флайт-модели. С одной стороны, она учитывает особенности огромного количества моделей самолетов, позволяя игроющему почувствовать, чем, скажем, "Мустанг" отличается от "Зеро"; имитируется сваливание, несколько видов штопора и прочие явления, сопровождающие полет на самолете. Но, высоким реализмом игра не отличается — реакции машины имитируются достаточно условно.

На сегодняшний день AWIII является одним из самых совершенных симуляторов для on-line multiplayer: его козыри — широкий выбор самолетов и отличная графика.

Кирилл Телятников

Рейтинг: ★★★★★☆☆☆☆

Final Racing Cyber Space 2001

Жанр: Аркадный автосимулятор
Издатель: Front Fareast Industrial
Разработчик: Front Fareast Industrial
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 166+, 3Dfx
Multiplayer: Интернет, IPX, Модем
Windows 95

Восток — дело тонкое, а восточные люди, как известно, — натуры чрезвычайно впечатлительные. По-видимому, неизгладимый след в сердцах и умах разработчиков из китайской компании Front Fareast Industrial оставила небезызвестная игра POD. Она настолько перевернула сознание наших географических соседей, что те, не долго думая, решили издать в ее честь первый клон — футуристическую автогонку со скромным и без претензий названием Final Racing Cyber Space 2001.

Так далеко ли упало яблоко от родительского дерева? Отнюдь. Визуально новая игра невероятно напоминает свою предтечу, то есть POD. Этому способствуют пестрые и чудаковатые текстуры окружающей среды и средств передвижения. Во-вторых, схожий дизайн трасс, однако ж в POD трекки были куда как интересней и разнообразней. И, конечно, самое главное — идентичные



футуристические средства передвижения. Хотя здесь программисты из Front, набравшись смелости, шагнули дальше своих французских учителей: помимо обычных колесных автомобилей, вам попадаются некие полуполетательные аппараты, живо воскрешающие в памяти безвременное почивший Hi-Octane.

Отличает же Final Racing от POD такая немаловажная деталь, как качество реализации задуманного. Все здесь выполнено крайне скверно: начиная от интерфейса и заканчивая игровым процессом, нигде нельзя встретить добротности или изящества. А графическое исполнение Final Racing вообще удивляет: при наличии 3Dfx игра умудряется здорово "тормозить", при этом постоянно вываливаются полигоны и исчезают картинка заднего плана.

Но отдельной похвалы требует реализация поведения средств передвижения на трассе. Ваша машина по-аркадному легко управляема и вовсе не требует торможения. Но это ничего. Подвох заключается в том, что при получении удара сзади ваш полуавтомобиль-полуракета может полностью остановиться.

Можно было бы еще очень долго "опускать" эту замечательную поделку китайских программистов; но делать этого мы этого не будем. Просто посоветуем: "Остерегайтесь игр, подобных Final Racing, как чумы бубонной".

P.S. Звук убивает наповал схожестью с PC Speaker.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: ★★★★★☆☆☆☆

Worldwide Rally Championship

Жанр: Автосимулятор
Издатель: Digital Dreams Multimedia
Разработчик: Digital Dreams Multimedia
Системные требования:
486DX-100, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 100
Multiplayer: Нуль-модем, модем, IPX
DOS

А вам нравится целоваться посредством кузова раллийного автомобиля с придорожными столбами, заборами, стенами домов и прочим антуражем трасс, по каковым вы промчитесь на



бешеной скорости? Если да, то рассматриваемая игра — то, что вы искали. А если нет, то вам придется овладеть управлением машин, представленных в этом странноватом произведении (на дворе — 1998 год, а такое все еще выходит!), или же, выражаясь языком простым, "забить" на данную игрушку. Думаю большинство именно так и поступит (забьет), а для — остальных минимум информации по сему несколько, хмм... устаревшему творению.

Итак, раллийный чемпионат. Чемпионат всемирный. Испания, Монте-Карло, Страна Тысячи Озер (где такая находится, кто скажет?) и далее в подробном духе. Общее число локаций равно пяти, каждая разбита на три участка, звезды на двух из которых проходят в светлое время суток, а на третьем — в ночь. Причем появляются светящиеся фары (правильно, дурно выполненные). Чемпионат проводится по весьма необычной для ралли системе. На каждой локации учитывается общее время по трем участкам, и показавшему лучший итоговый результат причисляют определенное число очков.

Восемь машин. По идее, хороших машин, реальных (Lancia, Peugeot, Porsche, Ford и т. д.). Но. Идея в очередной раз на корню загублена реализацией. Ну и дикие в своей красе уродцы у них получились! Очень, очень, батенька, похоже на картонные ящики, установленные на корявенькие колеса. Вкупе же с физическими характеристиками, включающими: а) каучуковые кузовы (а как еще объяснить мгновенную смену направления после легкого удара о придорожный объект и последующий поцелуй со следующим объектом на противоположной стороне дороги?); б) покрывающие, обильно смазанные салидолом (если не так, то почему машину носит как пьяного матроса во время качки?); в) возможность оказываться впереди игрока, буквально проезжая сквозь него, — получаем нечто очень дешевое и уязвимое.

А дабы вам стало совсем не по себе, замечу, что акселераторы игра не поддерживает, даже пикселизована и страдает вываливанием полигонов. Звук? Их есть у нас!

Короче говоря, странная вещь получилась. На любителя (чего — см. первый абзац). С устаревшей графикой, дурнейшей динамикой поведения автомобиля. Но. Я почему-то и зачем-то игрушку эту прошел. Что-то все-таки в ней есть. Динамичная, однако...

Леонтий Тютелев

Рейтинг: ★★★★★☆☆☆☆



RPG • ADVENTURE

DIABLO II

Жанр Action+RPG
Издатель Blizzard Entertainment
Разработчик Blizzard North
Дата выхода Конец 1998 года
 Windows 95

Diablo... как много в этом звуке для сердца геймера сплелось. Сколько отозвалось бессонных ночей и промелькнувших, как в тумане, дней! Diablo... целый мир, ставший реальностью для миллионов... Да что там говорить! Кто играл, тот поймет, ну а кто не знает, тот... сами понимаете.

Выход продолжения этого хита был неизбежен и неотвратим, как комета Галлея. И вот свершилось: 7 сентября 1997 г. на Лондонской компьютерной выставке Blizzard Entertainment анонсировала Diablo II — сиквел игры-рекордсмена прошлого года по числу проданных копий.

По первому впечатлению

По словам авторов из Blizzard North (крыло Blizzard, работающее над серией Diablo), новый игровой движок уже готов, он вполне функционабелен и выглядит значительно лучше, чем его прототип (что, в общем-то, и логично). Однако достаточно одного взгляда, мельком брошенного на игровые скрины, чтобы понять: движок не может не

фика станет более детализированной, лавовые потоки и реки сделаются подвижными, появятся множественные источники света разных оттенков. Увеличится площадь игрового экрана. Появятся такие приятные элементы, как окна из цветного стекла. Раньше прозрачность стен носила достаточно относительный характер, т.е. изображение скрытого за стеной персонажа представало в виде точечного рисунка; теперь



быть готов, так как в основе своей это все тот же движок, тот самый, на котором была выполнена первая часть. Многочисленные слухи о создающемся трехмерном движке оказались несостоятельны. Diablo остается в изометрической перспективе.

Но, разумеется, графика изменится. Не глобально — по мелочам. Например, раньше стены были едва ли не той же высоты, что и главный герой; теперь, по заявлениям разработчиков, они будут уходить в поднебесную высь, придавая подземелью более реалистичный и зловещий вид. Гра-

фрагмент стены будет вырезаться полностью, как в Fallout. С другой стороны, вы уже не сможете, как раньше, видеть алтарь, находящийся между двух закрытых дверей: доступно глазу окажется лишь то, что находится на прямой линии видимости.

Однако все перечисленные новшества носят в достаточной мере поверхностный характер, не претендуя на изменения самой основы. Первый Diablo появился на стыке девяносто шестого и девяносто седьмого. Второй заявлен на конец 1998 года, а значит, выйдет не раньше середины девяносто девятого (к слову говоря, первый Diablo "запоздал" ровно на полгода от заявленного). И не случится ли так, что, появившись с частично устаревшей графикой, Diablo II уже не произведет такого впечатления, как первый?

Быть может, что и не случится.

Отныне их пятеро

Как вы помните, окончание первой части отнюдь нельзя было назвать радостным. Главный герой (некто из трех — смотря по тому, за кого вы играли) побеждал и терпел

"Выпуская продолжение, мы выводим игровую концепцию и дизайн на новые направления развития, в то же время сохраняя тот же уровень увлекательности, который принес первой части любовь игроков."

**Аллен Адхам, президент
Blizzard Entertainment**

поражение одновременно. Diablo, Повелитель Ужаса, не погибал. Будучи поверженным в своей телесной оболочке, он вселялся в победившего его главного героя, покидал подземные катакомбы под городом Трисрамом и устремлялся к Востоку.

И теперь, оказавшись на Востоке, он принимается собирать новую армию, ныне уже не для покорения отдельного города, а — конечно, ведь амбиции растут! — всего мира.

Новая, более сложная задача требует новых, более "серьезных" исполнителей, и в Diablo II вы не встретите никого из знакомых по первой версии героев. Второе поколение спасителей человечества станет не в пример более могучим.

Отныне их пятеро. Два воина, два волшебника (причем есть воин-мужчина и воин-женщина, и аналогично по отношению к волшебникам), а пятый — что-то среднее между бойцом и волшебником по своим возможностям.

В первой части у героев было три вида параметров: скиллы (например, способность к починке предметов), магия и характеристики. Глобальных различий между героями не делалось, разве что у мага быстрее росли магические способности, у лучницы (rogue) — agility, а у воина — сила. Во второй части различия станут более ощутимыми.

Выразится это хотя бы даже и в том, что для каждого персонажа будет существовать свой собственный набор заклинаний. И можно даже и не говорить о том, что заклинания, доступные волшебникам, окажутся значительно сильнее тех, которыми смогут пользоваться воины. Но зато волшебники слабоваты в ближнем бою, точнее сказать — вообще к нему не приспособлены. Воины же, которые по природе своей именно для ближнего боя и предназначены, смогут применять различные атакующие способности, которые можно, используя терминологию файтингов, назвать суперприемами. Скажем, как вам такая вещь, как прокрутиться вокруг своей оси с выставленным перед собой мечом? При этом все находящиеся поблизости монстры окажутся опрокинуты. Однако данный "суперприем" потребует некоторого времени на подготовку (то есть не будет совершаться молниеносно), плюс уменьшит ваш показатель защищенности на период до его завершения — если некая тварь в этот момент угодит в вас файерболом или еще чем, то ваша жизнь значительно уменьшится.

Как следствие, воины будут основываться в первую очередь на суперприемах и вообще развивать свои бойцовские качества, в то время как волшебники — повышать магические познания.

На данный момент единственный персонаж, о котором есть более-менее конкретные сведения, это Амазонка — среднее между rogue и fighter из первого Diablo. Ее основное оружие — метательное копье (такое появится в Diablo II) и лук. Прекрасно чувствует себя как при дистанционной стрельбе, так и в ближнем бою. У нее будет несколько умений (скиллов) и пять уровней владения ими, однако развивать все сразу окажется для играющего нереальным. Грубо говоря, либо вы тратите заработанные experience points на увеличение способностей, повышающих разрушительную силу выпущенных из лука стрел, либо же расходуете их на те скиллы, которые связаны с копьем. Конечно, можно будет развивать сразу и копье, и лук, но только... поговорку о погоне за двумя зайцами знаете? Оно и есть.

Таким образом, нам с вами не только предлагается целых пять персонажей, но и дается возможность развивать их по своему выбору. Да и техника игры у каждого, скорее всего, будет создаваться своя, уникальная. В число скиллов Амазонки входят vital shot (медленный выстрел из лука, несущий значительные повреждения противнику), jab (противоположность vital shot), entangle (копье парализует жертву на небольшой промежуток времени), safe shot (в режиме multiplayer ваши выстрелы из лука не представляют опасности для соратников по клану), fend (сильный и не слишком точный бросок копьем, отбрасывающий жертву назад), impale (буквально — «насаживать на кол», мощнейший бросок копьем, чреватый поломкой копья) и другие.

Про другую героиню, волшебницу, известно лишь то, что она будет демоном. Разумеется, демоном женского пола, то есть как бы демонихой, или демонессой, или как вам больше нравится. В чем будет выражаться ее демоничность — сейчас не особенно понятно, так как Blizzard твердо заявляют, что все пятеро героев будут людьми. Возможно, она просто окажется яркой приверженкой любых огненных заклинаний.

Обещается, что в сиквеле система управления «point and click» станет более удобной — раз, и герои смогут не только ходить величавой походкой, но и бегать — два.

Про то, что можно таскать с собой

Про оружие и артефакты известно то, что их будет очень, очень много, и самых разных. Заманчиво звучит обещание Blizzard, что эффект от различных предметов будет меняться в зависимости от их сочетания. Например, золотые наручи (bracers) в сочетании с кожаной броней вряд ли окажутся сколько-нибудь эффективны, разве что минимально. Но зато если вам сподобится обзавестись золотым шлемом, золотой кольчугой и золотыми наручами, то... держитесь, твари, едет бронированный танк о двух ногах.

Вместительность inventory теперь зависит от класса персонажа, и боец сможет унести больше груза, чем волшебник. К сло-

ву, «грузоподъемность» — чисто ролевое понятие.

Еще одним нововведением станет то, что любой из надетых доспехов, также как и находящееся в руках оружие, меняет облик персонажа. Авторы утверждают, что вы заметите разницу, когда герой держит саблю или длинный меч. В первом Diablo этот немаловажный аспект был проработан слабо. И опять же, есть надежда, что теперь брошенная на пол булава будет выглядеть именно как булава, а не как здоровенная дубина.

На этом закончим о материальном и перейдем к более тонкой субстанции, а именно — к магии.

Эх, поколдуем!

Как уже говорилось выше, каждому персонажу свойственны строго определенные заклинания, недоступные для других. Помимо этого, разработчики обещают сильно расширить и дополнить существующую систему магии. Разумеется, многое из того, что было в первой версии (Fireball, Firewall, Lightning, Town Portal), останется и во второй. Из нововведений можно отметить такие заклинания, как Кровавый голем (Blood Golem) — по всей вероятности, новая версия Голема; Контроль над монстром (Control Monster) — монстр переходит на вашу сторону и дерется против бывших собратьев; Ледяной шип (Glacial Spike) — замораживание противника; Костяная стена (Wall of Bone), которую врагам будет тяжело разрушить; Вихрь (Whirlwind) — удар по площади вокруг персонажа и Усердие (Zealotry) — увеличение атаки и защиты при снижении скорости передвижения.

В целом, хочется надеяться, что новая магическая система будет более продумана и эффективна, чем в первом Diablo, и что она составит достойную конкуренцию грубой силе. С другой стороны, создается ощущение, что разработчикам из Blizzard North не хватает фантазии. По-прежнему вся магия сводится к банальному уничтожению противника с помощью различных эффектов типа пламени да молний, плюс присутствуют варианты типа возведения огненных-каменных стен и насыпания големов и прочих им подобных, которые какое-то время дерутся на стороне играющего. «Круши и убивай» в десятках вариаций, дополненное несколькими заклятиями «хозяйственного» назначения (Town Portal и Resurrect). Скажем, заклятия, которые позволяют бороться с монстрами, но не позволяют исключительно к их уничтожению, здесь отсутствуют в принципе. Одним из недостатков Diablo называли однообразность — похоже, что по части заклинаний такая же сохраняется.

И еще одно, сюда же. В первом Diablo все spellы делились на три типа: Fire (огненные заклятия), Lightning (заклятия молнии), Magic (все прочее уничтожающее, под первые две категории не подпадающее). Куда девалась обычная для множества игр



магия земли, воздуха, воды, эфира, элементов и еще множества чего? Откуда такая узость и бедность магической концепции? Только ради того, чтобы не перенапрячь мозги играющего, который пришел только порубить в капусту местных тварей, а все прочее его не волнует? Не хотелось бы быть о себе столь низкого мнения... Еще сохраняется надежда, что Blizzard North внесут реальные изменения в магическую систему, не ограничиваясь расширением списка доступных spellов и расфасовыванием их между имеющимися у себя пятью персонажами. Но вместе с обнародованием новой информации о Diablo II эта надежда постепенно угасает.

Аборигены лабиринтов

Поговорим немного о тех скромных работах, которые собственно и делают игровой процесс интересным и динамичным, о них, не блещущих интеллектом, но исправно накачивающих адреналин в вашу кровь, о тех, кто изначально является владельцем всех тех богатств, которые мы в процессе игры себе присваиваем, об источнике нашего experience'a — о монстрах.

Этих созданий, как и раньше, в игре будет три типа: стандартные, уникальные и боссы. Среди них вам встретится всего лишь около 10%, знакомых по первой части.

К первому типу относятся практически все представители вражьего отродья, которые встречаются вам по ходу прохождения. В первом Diablo нередко можно было увидеть почти одинаковых внешне монстров (отличающихся лишь окрасом кожи, шерсти либо одежды), которые принадлежали к од-



ному клану и обладали схожими, но отнюдь не одинаковыми характеристиками. Возможно также и то, что различные представители одного монстрowego клана будут отличаться еще и различным оружием, а также защитой... По этой части в Diablo II изменений нет. Зато у каждого клана появилась своя предыстория и идейная мотивировка целей, преследуемых им в мире Diablo. Например, скелеты по происхождению являются костями воинов, погибших за неправо дело или преданных теми, кому они доверяли. Оживленные темными силами, эти Проклятые солдаты вечно ищут пополнение в свои ряды. Встретить их можно в местах бывших битв или в районах человеческих захоронений. А зомби, к примеру, происходят от трупов людей, казненных за особенно извращенные и жестокие преступления против невинных. Ими движет как всепоглощающая ненависть ко всему живому, так и неутолимая жажда живой плоти.

Среди новых стандартных монстров еще можно назвать Большую Голову (Bighead), которая будет швырять электрические шары из глаз и рта. О других пока ничего неизвестно.

Уникальные монстры — те, которые наделены собственным именем. Нередко они являются лидерами соответствующих их внешнему облику кланов и убиваются лишь после долгой и изнурительной с ними борьбы. Подчас еще и обладают устойчивостью к разного рода атакам. В Diablo II становится окончательно узаконен тот факт, что смерть уникального монстра приводит к появлению на его месте какой-нибудь уникальной вещицы, которая станет украшением вашего inventory до конца очередного уровня.

Боссы — третий тип местного населения — встречаются вам по окончании каждого акта игры (всего таковых актов будет четыре, соответственно тому и боссов будет четыре; подробнее об актах будет дальше). Один из разработчиков, Эрик Шефер (Erich Schaefer), заверяет: "Вы мгновенно поймете, что напали на Босса, увидев его!!!". Вокруг Боссов будут строиться различные квесты, типа "Убить такого-то Босса", "Снять с такого-то Босса та-

кой-то предмет" и т.д.; по отношению к Diablo в первой части было то же самое.

Первым из подобных монстров, который вам встретится, станет Андариэль (Andariel), Дева-мучительница. Надеюсь заслужить благосклонность повелителя (не уточняются, какую именно благосклонность: как командующий войсками или как женщина), она отлавливает и переделяет окрестных rogues — дословно, "воров", но в контексте Diablo более вероятно, что вольных рейнджеров типа героини из первой части. В самом конце вас ждет встреча с его высочеством Диаблом. Два других босса пока что содержатся разработчиками в секрете, однако есть немалые основания предположить, что таковыми станут братья Диабло, прозывающиеся Mephisto и Baal (кто знаком с предысторией первой части, тот поймет, о ком идет речь).

И снова мы сталкиваемся с повторами и недостатком нововведений. Количественно монстров станет значительно больше. Потрясающе. Но вот качественно... В Diablo есть великолепное начинание: монстры делятся на кланы. Однако характерными чертами клана является лишь то, в каких местах тех или иных троглодитов можно отыскать. Где искать Lava Demon? Там, где есть лава. Отлично. Однако индивидуальность у кланов отсутствует, различия лишь по внешнему виду, по используемому оружию да по возможности противостоять той или иной магии. Например, у вас нет возможности натравить один клан на другой либо же вообще сыграть на существующей между кланами вражде. Вы не можете заручиться временным нейтралитетом одного из монстрских сообществ, выполнив для него некое подобие квеста. Вы не можете... ничего не можете, только крушить и убивать. Новое помещение — новая рубка — сбор ценностей — следующее помещение — следующая рубка — так далее.

И еще одно. В первом Diablo искусственный интеллект у противников отсутствовал как таковой. Вы сражались с красиво отрисованными "дебилами", которые тупо бросались в атаку при виде вас, даже и не пытаясь продемонстрировать хотя бы даже жалкое подобие слаженных командных действий. Монстр не отступал, получив серьезные ранения, он дрался до своей гибели. Монстр не применял никаких тактик. При виде вашей персоны он радостно мчался к вам навстречу, точно щенок при виде хозяйки; и умирал под вашим миллионным по счету взмахом меча. Разве что лучники старались вести огонь, сохраняя дистанцию. Потрясающее достижение программистов, отвечающих за AI...

Да, кстати, оставьте гневные выкрики при себе — никто не умаляет достоинств первого Diablo. Но от второй части хотелось бы получить куда как большего, а пока она выглядит как расширенный вариант от первой части. Почти Hellfire, только больших масштабов и с обновленной графикой.

О сюжете и о квестах

Масштаб вселенной Diablo II поражает

воображение: она стала ровно в четыре раза больше. Четыре города, окруженных обширными пустошами, и под каждым городом — собственное подземелье, плюс еще несколько второстепенных по окрестностям (кстати, начало развития второстепенных подземелий как раз и можно было заметить в упомянутом выше Hellfire).

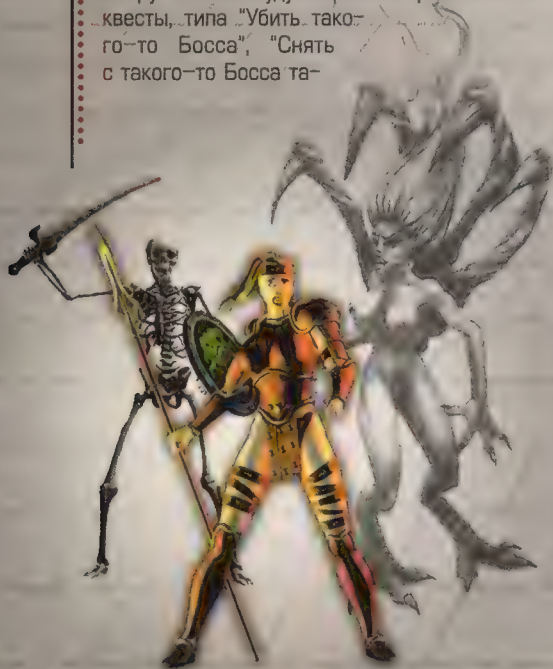
В начале вам будет доступен только один город. Далее, пройдя лабиринты и погубив адскую деву Андариэль (пройти мир одного города официально зовется "актом"), вы перемещаетесь в следующий город. Потом в третий, потом в четвертый. В каждом городе встречаются свои уникальные NPC, ради которых вам, вероятно, может захотеться вернуться, скажем, из третьего города во второй или в первый. Однако никакой другой связи между городами в Diablo II не будет. В сущности, это четыре эпизода, между которыми можно перебегать в целях торговли и выяснения информации. Негусто, первоначально обещали больше.

Разработчики заверяют, что по игровому масштабу каждый город будет сопоставим с первым Diablo и будет обладать своим уникальным обликом и природной средой. Один из них будет находиться в пустыне, другой — в джунглях. Есть еще информация о том, что, выполнив некий квест (о нем чуть позже), вы получите шанс смотаться в город Хорадрим.

Сюжет станет масштабнее и сложнее, чем в первой версии. В зависимости от того, как вы себя ведете в течение игры и все ли выполняете квесты, ваши отношения с NPC претерпят изменения. Во всяком случае, окончаний у игры планируется несколько, и лишь от ваших действий зависит, что ждет в конце лично вас, тем более, что также, как и в первом Diablo, игровой мир будет генерироваться каждый раз заново. Правда, не совсем непонятно, каким боком выжуются Diablo и различные концовки, ведь это не приключенческая игра... Но оставим данный вопрос на рассмотрение Blizzard North. Может, тут действительно какая-то собака зарыта.

В четырех обещанных городах вы встретите ни много ни мало, а тринадцать новых NPC; не считая некоторых, знакомых по первой части. Теперь NPC не будут просто стоять перед входом в свои заведения — им предстоит слоняться по окружающей местности, и, скажем, придя в город к кузнецу, вам этого кузнеца еще и отыскивать придется. А вот в самих заведениях вас снова не пустят — хождения внутри малых помещений в Diablo не предусмотрены, придется толкаться у порога.

Одним из самых серьезных нововведений станет возможность брать NPC на службу. Они не пройдут с вами через всю игру, но в течение определенного отрезка времени сделаются вашими спутниками и союзниками. Одни присоединятся к вам за деньги, другие — только если вы выполните определенное задание. Правда, ролевую партию сколотить из них не удастся (что и правильно — это и другой оперы) — с вами в подземелья может отправиться не более одного NPC, да и притом он (или она) будет



отличаться завидной самостоятельностью.

Вообще, над квестами ребята из Blizzard North работают, особенно напряженно и тщательно (по их собственным словам). Всего обещано около 20 новых заданий (тут обойдемся без комментариев, сказав лишь, что для первого Diablo многими игроками разумным признавалось как минимум 50–60 заклинаний, и первый Diablo был в 4 раза меньше). Каждый из квестов немножко приоткрывает завесу тайны, окружающую Диабло, его темное прошлое и не менее темные планы, включающие освобождение его братьев, Баала и Мефисто (Baal and Mephisto), образующих вместе с ним триумвират Первичных Зол (Prime Evils).

Квесты не будут зависеть от класса вашего персонажа, но в каждой новой игре будут тасоваться случайным образом. Ожидается много заданий, связанных с конкретными местами (наподобие Отравленного источника и Гробницы короля Леорика в первом Diablo). Все квесты будут доступны как в одиночной игре, так и в multiplayer, разрешающего до восьми участников одновременно. Предусмотрена возможность прохождения всей игры командой, когда каждый игрок контролирует одного из пяти героев. Кстати, необходимо отметить, что сражаться станет возможно также и в городах — теперь уже хакерское заклинание Town Kill с Battle.net будет легализовано. Повлияет это и на квесты: например, уже в первом акте произойдет набег монстров, где придется оборонять город от нахлынувшей напасти. Интересно, можете ли вы (либо монстр) убить в городе NPC? Пока ответа нет.

Разработчики уже обнародовали 4 задания из первого акта. Два из них, Логово зла (Den of Evil) и Затерянная башня (Forgotten Tower), предполагают обследование зданий, кишаших нечистью, на предмет нахождения сокровищ.

Два других, Кладбище сестер (Sisters Burial Ground) и Каменное поле (Field of Stones), больше связаны с основной сюжетной линией игры.

Ваш герой вступит в игру в горном монастыре Сестер Незрячего Ока (Sisters of the Sightless Eye Monastery). Монастырь в действительности является крепостью, где укрылась горстка rogues, смогших не попасть в плен к создающей свою армию Андариэль. Вам предстоит выяснить, что именно Андариэль виновна в свершающемся зле, уничтожить ее и освободить сестер (на момент вашего прихода выхода из крепости не будет — как бы всюду кишат монстры). После разгрома злодейки на последнем уровне подземелья вы направитесь на Восток, к следующему этапу игры.

В эпизоде Field of Stones вы должны будете найти и активизировать магический круг камней, который волшебники древности использовали для телепортации в дальние земли. Восстановление древнего капища даст вам возможность посетить Хорадрим и получить помощь мудреца Декарда

Кайна (Deckard Cain), знакомого по первому Diablo.

RPG? Нет, Diablo II!

Таков решительный ответ Дэвида Бревика (David Brevik), президента Blizzard North, на вопрос, станет ли сиквел классической ролевой игрой.

Критики Diablo среди прочего инкриминировали ему, что город и NPC были слишком искусственны и статичны: ручьи в Трисраме не текли, компьютерные персонажи были прикованы к одному месту, а предметы они передавали герою, бросая их на землю. Троекратное ура! — теперь предметы вам будут чинно передавать из рук в руки. NPC оживут, ручьи потекут, птицы защебечут.

В первой части система улучшения па-



раметров с накоплением опыта практически не различалась для разных героев. Дэвид Бревик в ответ на это заявил, что хотя все разработчики и являются поклонниками настольных и компьютерных ролевых, что и это оказало на них сильное влияние при создании Diablo и Diablo II, они вовсе не старались выполнить все условия для того, чтобы игру можно было безотносительно признать канонической RPG, хотя кое-какие изменения в этой области обещаны. Из еще не перечисленных можно назвать то, что именно NPC станут учить вас новым заклинаниям, приемам боя, возможно, в качестве награды за выполненный квест. Причем вполне возможна характерная для первой части ситуация, когда два различных персонажа попросят вас принести им один и тот же артефакт, а уж выбирать, кого уважить и с кем ссориться, придется вам.

Battle.net

Blizzard North обещают уничтожить хакерство, дабы не смогли некоторые подлые представители игровой общественности выбирать на Battle.net с высокоуровневым персонажем, уровень которого был поднят не в боях, а в домашних условиях с помощью соответствующих крэков. Естественно, что обещают. В целях решения данной проблемы вся информация об игро-

ке будет храниться на сервере, где ее изменить будет нельзя, не сломав сервер, что представляется более чем проблематичным. Разработчики не гарантируют, что подобные меры действительно исключат возможность нечестной игры. Впрочем, гарантии здесь и не нужны, — сервер действительно крайне сложно вскрыть.

Глобальных новшеств для multiplayer через Battle.net пока не видится, за исключением двух: Во-первых, будет вестись мировая статистика по наиболее сильным игрокам. Во-вторых, появится Trading Post — вынесенный за рамки игровой местности "торговый пункт", где можно будет встречаться для обмена предметами и оружием.

Заключение

Станет ли Diablo II хитом? Без сомнений. Первая часть пользуется бешеной популярностью, и даже если продолжение окажется низкопробным, ему будет гарантировано попадание в десятку лучших игр мира на месяц или больше. Однако же — на месяц или больше? Сможет ли второй Diablo стать хитом той же величины, что и первый?

Вторая часть гармонично и добротно развивает тему, начатую первой. Однако будут ли в конце нынешнего (или начале-середине следующего) года котироваться немного подправленная графика и чисто количественное наращивание игровой среды?



В конце концов, Hellfire уже был, и в нем тоже содержались новый персонаж, новые квесты, новые текстуры для лабиринтов, новые монстры, заклинания, оружие...

Настолько ли нов станет Diablo II, насколько хотелось бы? Вопрос, конечно, интересный.

Практически все, что на данный момент известно об игре, вы могли прочесть в этой статье. Дальнейшие выводы делайте сами.

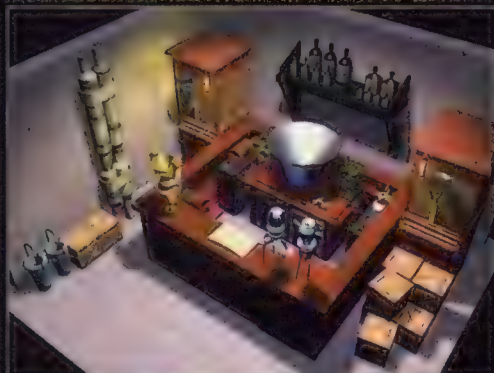
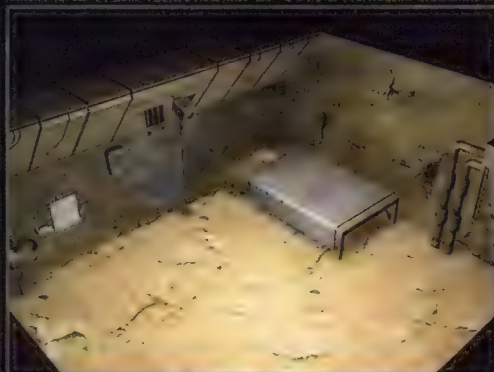
**Лев Емельянов,
Иван Самойлов**

В статье использованы материалы, которые вы можете найти на сайте www.diabloii.com.

Lazenca

Revival of a Myth

Жанр RPG
Издатель Family Productions
Разработчик Family Productions
Дата выхода Осень 1998 года
 Windows 95



Возможно, успех Final Fantasy VII на PC для многих — дело уже решенное. Возможно, именно по этой причине компания Family Productions готовит к выходу еще одну RPG в неповторимом японском стиле. Прежде всего этот стиль выражается визуально. Человек, хоть раз видевший любой — двухмерный ли, трехмерный ли — анимационный ролик made in japan или где-нибудь рядом, никогда не забудет этого зрелища. С моей субъективной точки зрения, это очень изящное, стильное и артистичное убожество.

Впрочем, по мнению разработчиков, Lazenca будет не совсем RPG. Они величают свое детище Real Time 3D Action RPG (в конце так и хочется добавить adventure или strategy). Круто. Но скорее всего, это просто новое название для старого доброго hack'n'slash.

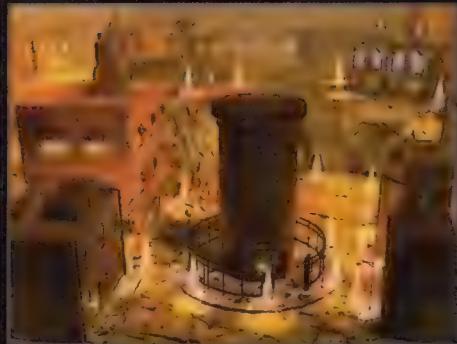
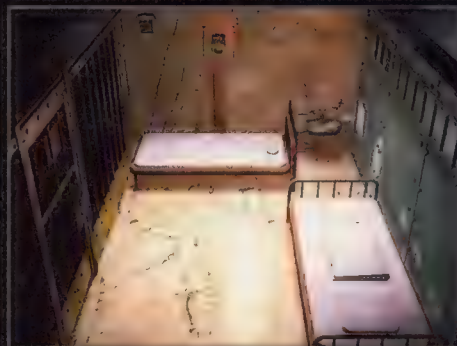
Ныне же глазам любопытствующих открыт только сюжет. Исключительностью и уникальностью он пока не блещет, да и вряд ли заблещет. Время: начало XXII века, после ядерной катастрофы. Место: город Сетос и прилегающие земли, на которых где-то упрятана полупегендарная база Геодека, форпост исчезнувшей империи Кароан. Только ее активация поможет спасти город от орд мутантов-атман. Включить ее можно только с помощью особой флейты. Задача по нахождению и активации Геодеки ложится на группу героев, управлять которой и будет игрок.

Уж не знаю, каково ваше мнение об этом шедевре жанра science fantasy (к которому относят свое творение авторы), но по мне — это слегка перетасованный набор штампов, разнообразить который не входило в планы разработчиков. Хотя игра и может выиграть от присутствия в ней неких боевых роботов — собственно, Lazenca и есть название таких машин. Правда, это

не монстры из MechWarrior, скорее они ближе к Heavy Gear, или и того легче. Кстати, не очень ясно, как игра будет "прививать детям любовь к природе" (дизайнеры обещали). Железной рукой боевых роботов?

Нет, вы, конечно, будете смеяться, но это практически все, чем Family Productions хвастается в настоящий момент. И у меня закрадывается подозрение, что ничего путного из своих идей они выжать не смогут. Так что, любители RPG, игру это ждать хоть и можно, но осторожно. А ежели вдруг нам подвалит побольше информации — милости просим в рубрику preview.

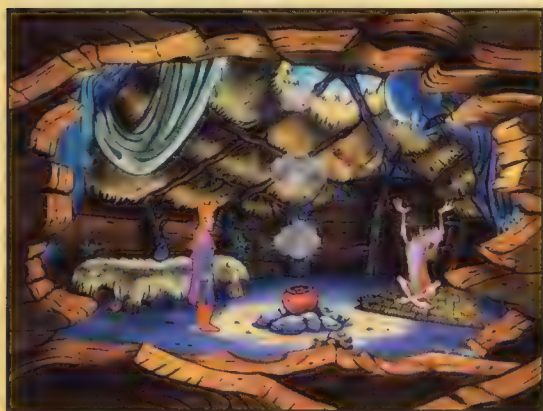
Андрей Алаев



The Prince & The Coward

Жанр Квест
Издатель Metropolis Software House
Разработчик Metropolis Software House
Дата выхода Март 1998 года
 Windows 95

Опыт показывает, что для изготовления играбельной графической adventure, ну, вроде Monkey Island или Broken Sword, необходимы, по крайней мере,



сюжет, приколы, графика, продуманный интерфейс и головоломки.

Польская компания Metropolis положила в основу своей игры The Prince & The Coward довольно странную историю о том, как душа мальчишки по воле демона попадает в тело взрослого. Более того, не просто взрослого, а самого настоящего принца. Дальше начинаются всевозможные приключения.

В создании сюжета принимал участие Jacek Piekara — один из лучших польских авторов, пишущих в стиле фэнтези. Он же сочинил для игры в меру прикольные диалоги, а потому все персонажи — от Прекрасной Героини в маске до Главного Злодея-Вампира — будут

говорить много и на нормальном языке (если, конечно, у поляков не возникнут сложности с переводом на английский).

При первом взгляде на скриншоты можно подумать, что графика в игре плоская, но это не совсем так. Обратите внимание на тени, которые герои и предметы отбрасывают сами на себя и друг на друга. Эти тени, равно как и блики света, генерируются в реальном времени в зависимости от перемещений персонажей и смены освещения.

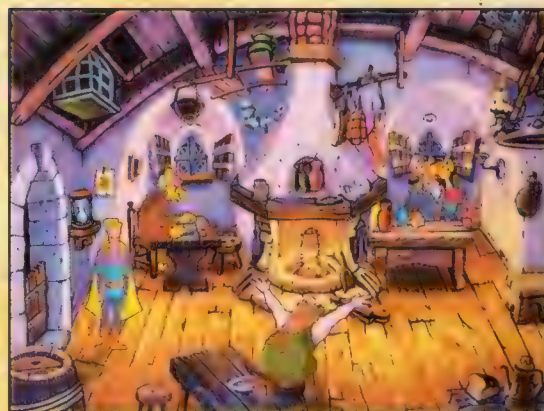
Графический движок написан таким образом, чтобы поддерживать пребывание на экране множеств анимированных графических объектов (кстати,

создаются они в 3D; правда, большой разницы для играющего это не составит — на экране все будет выглядеть как 2D). Учитывается anti-aliasing (сглаживание контуров объектов), осуществляемый в реальном времени. Что любопытно — The Prince & The Coward не будет тормозить даже на 486DX2-66; с другой стороны, игра будет поддерживать технологию MMX, и зачем это нужно для квеста — малопонятно.

Все управление осуществляется при помощи мыши и интересно тем, что построено на почти забытых "PICK UP", "USE" или

"OPEN/PULL". По мнению Metropolis, отдача команд дает игроку ощущение большего контроля над происходящими событиями, нежели простое тыканье курсором в разные участки экрана "по методу научного клика".

Когда речь заходит о головоломках, разработчики хитро улыбаются и обещают некие таинственные задачки, которые, с одной стороны, будут



гораздо сложнее, чем в предыдущих играх Metropolis (Mystery of the Statue или Teenagent), а с другой — окажутся занимательными, неожиданными и честными одновременно.

Головоломки можно будет решать в любом порядке (разумеется, настолько, насколько это позволит линейный сюжет), а потому среди них нет ни лабиринтов, ни наворотов "Мистической" логики, зато есть несколько встроенных мини-игр. Кроме того, загадки сконструированы таким образом, что пройти игру просто "действуя всем на все" невозможно.

Слов нет, рецепт выдержан. Игра выглядит почти как Monkey Island, но при этом использует трехмерный моделинг и кичится красивыми техническими тер-



минами; поддерживает MMX и отлично уживается в тесных системных рамках DX2-66; содержит происходящий от классического "Принц и нищий" сюжет и придумывается выдающимся польским литератором... Одна только беда. При всех своих амбициях и нововведениях The Prince & The Coward выглядит не более чем как дешевая перепевка все того же Monkey Island. И пусть там хоть трижды реализован anti-aliasing — вряд ли игре удастся удивить нас с вами хоть чем-нибудь. Впрочем, поглядим, конечно.

Василий Андреев



Asheron's Call

Жанр On-line RPG
Издатель Microsoft
Разработчик Turbine Entertainment
Дата выхода Средине 1998 года
 Windows 95 или Windows NT



сможете как в перспективе от первого лица,

так и со стороны — от

третьего, причем, как ни смотри, при движении у вас имеются все замечательные возможности полноценного 3D (тем более что и поединки, и мирное сосуществование происходит в реальном времени).

При необходимости можно отказаться от разглядывания накопленных пожиток и наблюдения за статистикой своего внутреннего мира, зато получить лучший обзор в мире окружающем, который, между прочим, отрисован в 16-битной SVGA графике, а в полноэкранном режиме представлен в разрешении 800х600.

Окружающее радует еще и тем, что неподвижные текстурированные полигональные объекты, равно как и анимированные действующие лица неплохо смотрятся и не рассыпаются ни на пиксели, ни на кадры даже без аппаратного ускорения. Не исключено, что специальной поддержки 3D карт не будет и в финальной версии игры, что просто удивительно, поскольку разработчики собираются устроить в Asheron's Call анимацию всего и вся — от персонажей до спецэффектов, чередование дня и ночи, перемены погоды и прочие интерактивные удовольствия.

Уникальный Я

Уже во времена первых CRPG игрок мог выбрать своему герою физиономию, а в некоторых случаях и другие особенности внешности. Выбор это имел большей частью косметическое значение — никто героя не видел иначе, чем на экране экипировки или где-нибудь в виде портрета — рядом с изображениями остальных членов партии. В онлайновых играх внешний вид приобрел куда большее и, прямо скажем, жизненно важное значение, о нем придется заботиться, ведь каким ты появишься на экране у своего далекого и незнакомого сетевого друга, так он к тебе и отнесется.

Когда аватары (то есть воплощения игрока в виртуальном мире) почти одинаковы (как в Diablo), но их немного, вопрос решается относительно быстро: указал курсором, прочитал надпись и свободен, можешь взаимодействовать. А если в игре участвует несколько тысяч человек? Как в такой толпе опознать именно того, кто тебе нужен? Тыкать мышкой — замучаешься, а по внешнему виду Васю от Пети (и даже от Лены) не отличить — спрайт-ы-то у них одинаковые. Даже в Ultima Online возникают проблемы — различий в расцветке и покрое одежды, цвете кожи и волос для опознания явно не хватало. Да и мелковаты были ultimaonline'новские

Самое обидное в сетевых RPG — однообразие (вспомним хотя бы Diablo на Battle.net) — все персонажи на одно лицо, один экран от другого не отличается (ну или, по крайней мере, никаким изменениям не поддается и доооолго грузится), заклинивания у всех одинаковые, оружие и доспехи — как под копирку нарисованы, и так далее. Да и дел достойных ролевого отыгрыша не так уж и много (это ведь не обычная RPG, а сетевая, тут на всех квестов и доступных для освобождения принцесс не напасешься, а уж про спасение мира и речи нет), так, убить кого-нибудь (лучше всего новичка), монстров, опять-таки, помесить. Как в таких условиях роль отыгрывать и с себе подобными общаться, непонятно... Скуучно... Когда возможностей мало, никакая графика не поможет — лучше уж в MUD играть, хоть и без картинок, зато весело.

Неудивительно, что после выхода Ultima Online, интерес к прочим графическим сетевым RPG (к той же Meridian 59, например) слегка поух. Действительно, такого большого мира и таких разнообразных возможностей не было ни в одной из существовавших ранее

онлайновых ролевых игр.

Но время идет, создатели RPG копят опыт, и Ultima Online, разумеется, не останется держательницей монополии на ролевые развлечения в виртуальных мирах. Один конкурент у нее уже наметился — это Asheron's Call, разрабатываемый массачусетской компанией Turbine Entertainment под крылышком у Билла Гейтса.

С первого взгляда

Первое и сразу же бросающееся в глаза отличие Asheron's Call от прочих сетевых RPG — действительно трехмерный мир. Представьте себе полностью смоделированный в 3D полигональный ландшафт, занимающий квадрат территории 32х32 километра. Разместите на его текстурированной поверхности трехмерные строения, деревья, монстров, героев и NPC.

Чтобы исключить появление удручаю-



ще-стандартных городов, подземелий или ландшафтов, разработчики отказались от клонирования участков мира, а чтобы мир был не только разнообразным, но еще и единым, все монстры, NPC, предметы, здания и пейзажи были сначала нарисованы в едином стиле и только потом переведены в компьютерно-графический вид.

Теперь вообразите, что смотреть на получившийся пейзаж вы

аватары — лица не разглядеть.

В Asheron's Call герои гораздо крупнее — вид от третьего лица и полигоны обязывают. Как только появилась возможность ввести дополнительные детали, было решено использовать своеобразный фоторобот — создавая героя, вы можете подобрать ему черты лица, оттенок кожи, цвет волос и прическу и даже цвет глаз. Комбинаций (а значит и лиц) получается огромное количество — более 300 миллионов.

Разнообразие на этом не заканчивается, ведь героя можно еще и нарядить: выбрать ему цвет и фасон одежды — от банальной робы друида до бального платья прекрасной дамы, вечной спутницы какого-нибудь не в меру галантного героя. Причем, если нацепить на аватара не один слой одежды, то под развевающимся плащом мага будет видна, например, ряса соответствующего цвета, а под кирасой рыцаря — туника. Кстати, воины смогут не только выбрать свой любимый цвет оружия и доспехов, но и поместить на щит собственную эмблему.

Даже имена у всех персонажей будут различны — специальная система должна отслеживать, какие из имен уже заняты, так что трем крутым и очень древним магам по имени Гэндальф вряд ли удастся собраться за кружкой пива.

Если все будет действительно так, как обещают разработчики, то в Asheron's Call мы впервые получим возможность создать действительно уникального аватара — единственного в своем роде и во всем виртуальном мире alter ego. Быть уникальным — всегда приятно.

Неповторимая начинка

Теперь настала пора посмотреть, насколько глубоко простирается неповторимость персонажей, а потому речь пойдет об атрибутах и умениях.

Если судить по экрану генерации и числу умений и атрибутов, то персонажи Asheron's Call могут гораздо больше, чем герои такого замечательно разнообразного сериала, как Wizardry.

В игре имеется три "расходуемых атрибута", с которыми все ясно сразу — Health, Stamina и Mana (Здоровье, Выносливость и Мана) и еще шесть, о конкретном значении которых пока еще можно лишь догадываться — Strength, Endurance, Coordination, Quickness, Focus и Self. А вот скиллов у каждого персонажа может быть более 30, причем развивать их можно в любой последовательности — либо путем специальной тренировки, либо при обычном использовании.

В принципе, вы можете начать игру персо-

нажем любого из 16 классов — трафареток, традиционно встречающихся в "настоящих" RPG, например, bard, wizard, fighter, thief или druid.

Однако любой из предварительно наиклассованных (и сбалансированных в соответствии с классом) вариантов героя может быть доведен до ума при помощи многочисленных тонких настроек — от изменения атрибутов до произвольного выбора умений. И, разумеется, если уж совсем никакой из трафаретов вам не мил, можно плюнуть на стандарты, выбрать опцию custom и создать совершенно новую разновидность героя. И манчкины, и любители трудностей в стиле садомазохизма (те, что проходят Eye of the Beholder одиноким хилым хоббитом-вором) должны быть довольны.

Разработчики обещают, что несмотря на общий приключенческо-боевой настрой игры, обычные бытовые профессии (вплоть до чернорабочих) в ней тоже будут. Более того, специализация в Asheron's Call должна быть многоуровневой (нечто вроде "кузнец по мифрильным мечам для убийства орков"), а занятия должны дополнять друг друга: например, разбойники сокровища прячут, а кладоискатели их разыскивают — в результате всем весело, да и есть, чем развлечься, не выходя из роли.

Пятый пункт отменяется

Любителей простых и скромных человеческих радостей придется расстроиться — никого, кроме людей, в Asheron's Call не будет. По мнению разработчиков, сама идея расовых различий, на которой строятся многие RPG, порочна. Дескать, побыв высоким эльфом и выяснив, что он много круче, например, какого-нибудь мирного хоббита (у которого и хитов поменьше, а маны нет вовсе), оторвавшийся от компьютера игрок прочно уверится, что одни расы лучше других, выйдет на улицу и начнет дискриминировать реальных, неигровых эльфов, простите, негров/белых/желтых/краснокожих, и вообще сделается настоящим расистом.

Ситуация, на мой взгляд, маловероятная, однако разработчики Asheron's Call все равно решили перестраховаться: вместо рас в игре будут три клана. С одной



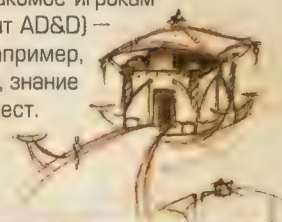
стороны, в кланах будут одни люди, так что никакого расизма не случится. С другой стороны, кланы различны, а потому в игре, во-первых, получается набор predispositions, способностей и умений (кого чему с детства учили, тот это и умеет), а во-вторых, возникает интересный аспект межклановых отношений.

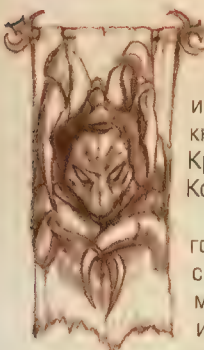
Разумеется, при генерации персонажа игрок сможет выбрать, к какому клану будет принадлежать его герой.

Чудеса магии

Система магии, которая будет использоваться в Asheron's Call, должна получиться либо чрезвычайно интересной, либо... совершенно неиграбельной. Во всяком случае, она не позволит игроку сотрясать основы физической картины виртуального мира файерболами или левитацией всего и вся по простому нажатию функциональной клавиши.

Для того, чтобы заклинание сработало, необходимы три вещи: "маткомпонент" (условие, хорошо знакомое игрокам в настольный вариант AD&D) — кусок серы или, например, помет летучей мыши, знание особого слова и жест. Можно только гадать, каким же получится управление





всеми этими жестами — на-
верное, таким же хитроумным
и навороченным, как комбинации
кнопок, заставляющих Лару
Крофт прыгать, а героев Mortal
Kombat предаваться мордобитию.

Поскольку эффект магическо-
го действия жестко связан с тремя
составляющими, то, перебирая
маткомпоненты, жестикулируя
и бормоча себе под нос разные
выразительные слова, можно бу-
дет отыскивать новые заклинания (серд-
це сжимается при мысли о том, какой про-
стор для читеров и прочих жуликов открыв-
ает такая система, если они ее все-таки
расколуют, конечно).

Чтобы выяснить, каким образом рабо-
тает та или иная комбинация (если она во-
обще работает), маг должен нажать кно-
почку cast spell, потратить ману и испытать
предполагаемое заклятие на своей шкуре.

Полученное в результате исследова-
ний магическое изобретение можно будет
загнать за хорошие деньги, однако торо-
питься с коммерческим использованием
магии не стоит — чем меньшему числу иг-
роков доступно заклятие, тем оно сильнее.
А вообще-то, любая информация
в Asheron's Call по идее должна цениться
на вес золота.

Экономный сценарий

До сих пор мы ничего не говорили
о сюжете. А все оттого, что говорить-то
пока практически и не о чем. Разуме-
ется, все рекламные странички в Ин-
тернет пестрят "кровавыми монст-
рами", "несметными сокровищами"
и "таинственными смертельно-опас-
ными лабиринтами", но ведь это в на-
ше время принято говорить о любой
RPG с псевдо-средневековым фэнте-
зовым колоритом.

Полезной информации среди всех
ахов и вздохов оказалось совсем не-
много. Вроде бы, для игрока действие
начинается с того, что могуществен-
ные силы вытаскивают его из родного
дома и забрасывают приключаться на
некий только что созданный ими ост-

ров.

Минималистский сюжет не
случаен: разработчики с са-
мого начала собирались
дать игрокам возмож-
ность самостоятель-
но создать мир, кото-
рый бы жил и разви-
вался по своим внутрен-
ним законам и катился туда, куда его
направят разбросанные по всему ре-
альному миру тысячи участников совме-
стного сетевого творчества.

Движущая сила

Когда игроков так много, игра запрос-
то может превратиться в одну большую
chat-room для разговоров ни о чем, если
только... Если только не сделать взаимо-
действие и компанейские поползновения
игроков движущей силой мира. Вроде бы
в Asheron's Call так и будет. И наоборот,
практически все аспекты игры должны
стимулировать игроков либо к соревнова-
нию, либо к сотрудничеству.

Каждый персонаж действует не только
сам по себе, но еще и в соответствии
с правилами группы, к которой ему посча-
стливилось примкнуть. Правила поведе-
ния вырабатываются самими игроками,
которые могут, объединяясь, самостоя-
тельно организовывать гильдии, сообще-
ства, секты, общины, партии и даже горо-
да-государства. Разработчики обещают
дать начальные намеки на то, какого типа



наться в действительно влия-
тельные группы, образовав,
скажем, городской совет,
смогут влиять на игру
очень сильно и ока-
жутся в состоянии, на-
пример, объявить войну
соседнему городу или установить
свои цены на какие-нибудь това-
ры.

Принадлежность к определенной
политической или профессиональной
группе и социальное положение могут
оказаться не менее важными, чем умение
держать меч или тактический ум.

Короче говоря, правила игры не столь-
ко заложены в программный код, сколько
будут придумываться самими игроками по
ходу дела.

Оброк экспой

Беда многих ролевых игр по сети в том,
что аватары новых игроков, едва попав
в игровую реальность, становятся предме-
том охоты — их убивают и ради "экспы",
и ради скудных пожиток. Пока решить эту
проблему никак не удавалось — даже
в Ultima Online, где за убийство новичка
опыта не начисляется почти никакого, на-
ходятся любители легкой наживы. Как
в том анекдоте про Раскольников: "А че-
го? Десять старушек — один рубль".

Разработчики Asheron's Call решили
пойти от противного — раз новичков уни-
вают из выгоды, надо сделать так, чтобы
убивать их не имело никакого смысла,
а вот защищать и кооперироваться
с новыми игроками было интересно,
полезно и выгодно. В результате по-
явилась система вассалитета — такого
в RPG до сих пор не было.

Крутые игроки (чи персонажи
особо сильны или имеют доступ к важ-
ной магической информации) могут
набирать вассалов из числа новичков.
По вассальной клятве только что во-
шедшие в игру аватары получают под-
держку, защиту и покровительство се-
ньора, которому они за это обязуются
передавать небольшую часть своего
будущего опыта. Разумеется, вассаль-
ную клятву можно в любой момент при-
остановить или нарушить и вернуться
в состояние свободного полета. (Точно та-
ким же образом вы можете создавать со-
юзы на любых условиях — от рабства до
сотрудничества равных.)

Кстати, за голову персонажа, который
сделал убийство своим хобби (образно го-
воря, за уши типичного PK — player killer)
будет назначаться награда, причем вполне
сопоставимая с теми затруднениями, ко-
торые игрок испытает, охотясь за сетевым
головорезом. Так что поддержание поряд-
ка также будет делом выгодным.

On-line only!

Asheron's Call изначально разрабаты-
вался исключительно для игры в режиме



сообщества могут появ-
ляться в игре, и даже
введут несколько первых
групп (исключительно
для раскрутки), однако
основную работу по со-
зданию политики и соци-
альных условий иг-
рового мира возьмут на
себя первые игроки.

В принципе, индиви-
дуальная игра
в Asheron's Call также не
возбраняется, хотя воз-
можностей у вол-
ков-одиночек не так
много. Зато те игроки,
которые сумеют объеди-

Pilgrim

Жанр Квест
Издатель Infogrames
Разработчик Ocean
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

on-line через Интернет. Поэтому движок устроен таким образом, чтобы обмен данными, а значит и время задержки были минимальными — даже при работе с удаленного сервера. Например, макет казема (на языке VRML) на четыре уровня с сотней комнат занимает всего 7 kb, а текстуры подгружаются по мере необходимости и по ходу дела, так что при быстром перемещении не нужно дожидаться, пока они скачаются полностью. Подобная технология не является чем-то экстраординарным — например, в онлайн-игровой вселенной Active Worlds она используется уже в течение трех лет.

Благодаря высокой скорости передачи данных игроки смогут прямо на лету вносить всякие косметически-архитектурные изменения, например, возводить в специально отведенных под застройку местах новые здания и организовывать жилища, таверны, притоны и лавки.

Разумеется, пока неизвестно, как пойдут дела, когда к Asheron's Call одновременно подключатся обещанные три тысячи игроков, но во всяком случае разработчики утверждают, что на стадии бета-тестирования все работало гладко. (Кстати, бета-версия шла на Pentium 133 с 32 Mb RAM, занимала 50 Mb на винте и работала с модемом не ниже 14400.)

Жить Asheron's Call будет на территории Microsoft Internet Gaming Zone, причем в качестве одной из первых платных игр. Пользователям придется покупать только время, а программную часть можно будет скачать бесплатно. Даже когда с миром Asheron's Call случится upgrade и в нем появятся новые территории, квесты, здания, персонажи и монстры, никакой дополнительной оплаты не потребует.

Даешь сюжет!

Итак, Asheron's Call собирается не просто жить, а расти и развиваться — вон уже и новые квесты и территории планируются. Мне же будущее нового детища Microsoft представляется неопределенным — несмотря на скоростную передачу лабиринтов по модему, полигональную графику и множество замечательных находок, вроде системы магии или вассалитета в качестве средства поддержания порядка.

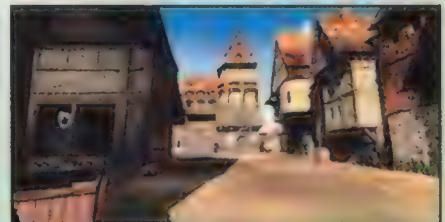
Нет, игровая среда из Asheron's Call, судя по всему, получится превосходная — красивая, разнообразная и насыщенная, тут все ОК. Смущает другое — разработчики отдают события Asheron's Call полностью на откуп играющим, а представить, чтобы три тысячи подсевших на Интернет игроков без посторонней помощи и направляющего сюжета сами организовались в нечто, отличное от разговорной телеконференции, мне почему-то трудно.

Василий Андреев

...1208 год. Время ереси и крестовых походов, странствующих рыцарей и монашеских орденов. Бывший тамплиер Марк привозит в охваченный волнениями Лангедок древний свиток, предположительно содержащий утерянное Евангелие. В пути Марк попадает в засаду и получает серьезную рану. Кое-как добравшись до маленькой деревушки, он передает манускрипт человеку по имени Адалард де Ланкорис (Adalard de Lancoris) — лидеру тайного ордена "The Tradition".

Вскоре после этого Адалард внезапно заболел и почувствовал, что умирает. Тогда он позвал своего младшего сына — Симона (Simon), и, лежа на смертном одре, попросил передать таинственный свиток своему другу Петрасу (Petrus), живущему в Тулузе. В то же время Папа Иннокентий III узнал о существовании манускрипта и послал одного из своих лучших инквизиторов, Диего Д'Осма (Diego D'Oasma), найти документ и отобрать его из рук еретиков. Симону предстоит опасная дорога, да и в самой Тулузе он не будет в безопасности...

Такова завязка истории, разворачивающейся в Pilgrim, приключенческой игре, погружающей игрока в мир французского Средневековья — кстати, прорисованный очень тщательно и с учетом множества деталей. На своем пути игрок встретит массу персонажей, как добрых, так и злых, но неизменно прекрасно созданных на графических станциях Silicon



Graphics с использованием современных технологий создания компьютерных видеоизображений. При этом движения этих персонажей записывались с помощью техники motion capture, обеспечивающей максимальное соответствие реальности.

Интерьеры и костюмы в Pilgrim созданы теми же людьми, которые работали над "Пятым элементом", "Бездной" и "Чужим". Присутствует огромная информационная база по историческим фактам времени действия игры, легкий и понятный интерфейс "point-and-click" — все это придаст игре максимальную реалистичность и историческую достоверность и должно сделать вашу дорогу до Тулузы по-настоящему захватывающей и интересной. Однако, если мистика и Средневековье лежат вне области ваших интересов, то боюсь, что Pilgrim не порадует вас чем-либо действительно новым. Разве что Infogrames вдруг припомнят, что когда-то раньше они действительно умели создавать шедевры приключенческого жанра.

Петр Скулачев

QUEST for GLORY

DRAGON FIRE

Жанр Adventure/RPG
Издатель Sierra
Разработчик Sierra
Дата выхода Второй квартал 1998 года
 Windows 95

Город Сильмария расположен на одном из самых красивых островов королевства Марет. Больше всего он напоминает какой-нибудь из небольших городков Античной Греции. Теплое море, зелень, золотистые пески, свежеевыбеленные, почти что серебристые, стены домов, освещенные ярким солнцем, синее небо с кружевами облаков... Райский уголок, туристическая открытка. Жаль только, что до конца света осталось всего несколько дней.

Бед не приходит одна

Так уж повелось, что заговорщики пускают в действие отравленные кинжалы именно в тот момент, когда

все либо вот-вот развалится, либо уже и так летит ко всем чертям.

Неизвестные убийцы, отравившие Правителя Сильмарии, не могли бы найти времени лучше. Морской народ, с которым жители острова всегда жили в мире, объявил островитянам войну и почти полностью перекрыл все мореходные пути.

Сам город фактически осажден, под его высокими стенами постепенно собирается вражеское войско — неизвестно откуда взявшиеся наемники. Стены крепости пока что сдерживают врагов, но это не может продолжаться вечно: еще немного и неприятель прорвется на городские улицы и Сильмария падет.

Вдали от города дела еще хуже: на крестьян нападают монстры, также неизвестно откуда взявшиеся.

Даже будущее не предвещает ничего хорошего: согласно мрачному пророчеству, если сейчас, сию минуту, в город не придет Великий Герой, дракон выйдет из потаенных пещер и своим огнем спалит прекрасную Сильмарию.

Вот это трон, на нем сидят

Для вас история начинается с приглашения Архимага Эразмуса. Приглашениями этого эксцентричного волшебника пренебречь довольно трудно, особенно если вы внезапно просто-напросто оказываетесь посреди его кабинета. Для вас есть срочное дело: по мнению мага, единственный способ спасти Сильмарию — это стать ее королем. А единственный способ

Люди спрашивали друг у друга:
 — А где же королевские рыцари?

Но рыцари ничего не предпринимали: ведь им же официально не сообщали о появлении дракона.

Дж.Р.Р.Толкиен,
Фермер Джайлс из Хэма

стать королем — убедить народ, что ты того достоин. А единственный способ... ну и так далее... Короче говоря, по традиции претендент на трон обязан пройти семь испытаний, так называемые Rites of Rulership — ритуалы Freedom, Conquest, Valor, Destiny, Courage, Peace и Justice.

Итак, извольте сесть на трон. Правда, по ходу дела выяснится, что одного участия в таких своеобразных "Олимпийских играх" мало. Во-первых, на титул монарха-многоборца есть еще четыре претендента (разумеется, не столь достойных), которые в меру своих возможностей также проходят ритуалы и продвигаются к цели.

Во-вторых, если вы хотите остаться в живых, придется выяснять, кто и по какой причине убил правителя Сильмарии, а теперь собирается воплотить в жизнь мрачное пророчество об огненном драконе. Тем более что раз в игре есть дракон, вылететь он должен непременно.

И, наконец, существует третья сложность: среди всех встречаемых и поперечных, просящих вашей помощи, помогающих или препятствующих вам действующих лиц есть одна дама, к которой вы более чем равнодушны. Так что, при желании, легкий флирт или даже основательный роман также может стать помощью или преградой (это смотря с какой стороны посмотреть) на пути к спасению мира. (Кстати, что делать в этом случае женскому персонажу — неизвестно, скорее всего, данный сюжетный ход для дам просто не предусмотрен.)

Графика как зеркало жанра

Тех, кто играл в предыдущие серии Quest for Glory, не обманет ни слово Quest, стоящее в названии, ни аббревиатура RPG, прописанная в графе "жанр". Это ни то, ни другое или, если хотите, и то, и другое одновременно — гибрид, как теперь принято говорить, игра "с элементами".

Декорации и фон, на котором происходит действие, совершенно типичны для игр типа adventure. Перспектива от третьего лица, вид сбоку на панораму города/леса/подводного царства (или что там еще будет





по ходу дела).

При перемещении героя экран будет скроллинговаться, постепенно открывая новые участки. Причем при необходимости камера будет давать более крупный план, дабы у нас имела возможность рассмотреть и подобрать что-нибудь, что плохо лежит или, наоборот, хорошо спрятано. Не находите, что это уже пахнет сбором предметов (тем более, что и полоска инвентаря внизу экрана имеется) для решения головоломок типа «эта штука будет тут»?

По сравнению с предыдущими сериями Quest for Glory, графика стала значительно более детализованной и гладкой, а самое главное — теперь она отрисована в 3D. Хотя сами фоны-панорамы статичны, мелкие детали анимированы — ниспадающие потоки воды в водопадах, колышущееся на ветру пламя факелов, движущиеся тени. Смена дня и ночи происходит постепенно и также сопровождается анимацией — медленно загораются окна, одна за другой на небе появляются мерцающие звезды...

Для пущей красоты визуальных эффектов в игре использована так называемая Particle System: теперь за плывущим под водой героем будет следовать облако пузырьков; взрывы, вспышки и прочие пиротехнические-магические эффекты будут выглядеть совсем «как в жизни», а хороший удар мечом приводит к обильному кровопролитию в самом что ни на есть буквальном смысле.

Кровопролитие — это уже action, хотя и не слишком интересно сделанный: похоже, что технически сражения сведутся к быстро-быстро-быстро тыканью курсором мыши в объемную фигурку противника (все монстры и персонажи смоделированы в 3D). Тем, для кого бои — лишь досадная помеха в деле развития сюжета, такой формальный подход должен понравиться, а вот любителям дуэльной стратегии и тактики тут ловить нечего.

Искоренять нехороших ребят (или просто тех, кто имел несчастье оказаться на пути героя, ведомого не в меру целеустремленным игроком) можно, во-первых, банальным оружием типа мечей, пик, трезубцев или луков, во-вторых, запуская в действие всякие заклятия, а в-третьих —

просто не попадаясь им на пути. Все зависит от того, кем вы решите быть.

Герои бывают разные

Сердце каждого любителя ролевых игр начинает радостно биться, едва его обладатель слышит о RPG, в которой можно играть и за того, и за другого, а уж если персонажи персонажа можно настраивать, так вообще радости нет предела.

Героев Quest for Glory 5 можно разделить на три основных класса.

Во-первых, **Воин (Warrior)**: человек с мечом и щитом, умеющий обращаться с любым попавшим в его сильные руки оружием. Благодаря его энергии, все наемники и монстры в округе будут порублены в крошку во имя заветной цели.

Второй класс: **Волшебник (Wizard)**. Это апофеоз всех Magic User'ов, любитель приложить противника точно направленным заклятием. А еще с их помощью он открывает двери, плавают, не разбивается при падении и поддерживает свое не слишком замечательное здоровье в приемлемом состоянии.

Третьим, как вы уже, наверное, догадались, будет **Вор (Master Thief)**. У него, помимо превосходного умения маскироваться и тяги ко всем так ненадежно запертым замкам, имеются даже зачатки элаймента. Спасение мира (такова воля разработчиков) воров не особенно интересует — по крайней мере, гораздо меньше, чем возможность пожить и приобрести в личное пользование замечательные артефакты или просто банальные сокровища.

Решив начать жизнь в одном из трех упомянутых стилей, вы можете выбрать знакомого из предыдущих серий (у него уже все подогнано и на-

строено как надо) и вперед. Впрочем, среди готовых героев, есть не только знакомцы, но и совершенно новые лица, а в случае, если вы захотите поиграть с друзьями через Интернет, новых персонажей окажется еще больше.

Если преимущества определенного класса вас не прельщают, любого из героев можно будет довести до ума и настроить в соответствии с вашими предпочтениями: перераспределить выдаваемый при генерации персонажа запас building points по способностям, часть умений исключить, подправить что-то, на ваш взгляд, основное (умение драться, колдовать или воровать), прибавить что-нибудь общечеловеческое (типа



ловкости или плавания) — и вот он, лучший в мире герой для спасения Сильмарии.

А теперь сначала и на четвереньках

Там, где есть много вариантов героев, в шкуру которых можно влезть, обязательно зарождается надежда на многозаповедность игры, то есть на ее повторное прохождение.

Разработчики говорят, что так оно и будет, и даже утверждают, что сюжет меняется в зависимости от действий игрока. Однако нелинейность и разветвления сюжета — дело темное и не гарантированное, а вот то, что у воина, мага и вора для решения одних и тех же задач имеются совершенно разные средства, — это совершенно точно. Что бы там ни происходило, в какие бы разветвления не попадали герои, одну и ту же дверь представители разных классов будут открывать разными способами.

Часть действия Quest for Glory 5 происходит под водой, так что плавать придется всем без исключения, а вот то, каким образом вы станете развивать свою плавучесть (учиться сдерживать дыхание, практиковать

Параметры героя, с которыми вам придется иметь дело в Quest for Glory 5, таковы:

Атрибуты — Health, Stamina, Mana
Умения — Strength, Intelligence, Agility, Vitality, Luck, Honour, Weapon Skill, Defence, Magic, Climbing, Acrobatics, Throwing, Stealth, Lock Picking, Pick Pocket, Swimming

swimming skill или искать подходящее заклятие), будет зависеть от способностей и возможностей вашего персонажа.

Интересно, что скорость развития и "окрутения" героев разных классов не одинакова, а потому преимущества они получают на разных стадиях игры. Так воин силен в самом начале, зато пасует перед первой же как следует запертой дверью. А маг поначалу хил и всем своим видом призывает сохраняться как можно чаще, зато к концу игры развивается в могучего и вполне непобедимого волшебника.

Между прочим, в игре имеется

Отложите меч, кинжал и посох

Во всех играх из серии Quest for Glory одним мечемашеством обойтись никогда не удавалось. Временами требовалось еще и совет попросить, информацию выведать или просто, ради приятной беседы, пообщаться. Так будет и в пятой части.

Портреты NPC, появляющиеся по сторонам экрана во время разговора, отрисованы в 3D и полностью анимированы — присутствует вся мимика, а не только движения губ, причем выражение лица меняется в зависи-

мости от настроения персонажа.

Если в разговоре участвует несколько персонажей одновременно, то на экране присутствует сразу несколько портретов, а текст каждого из героев выделяется своим цветом — стандартное правило хорошего тона и проявление заботы об играющем.

Эта забота проявляется и в удобном интерфейсе: все управление осуществляется при помощи мыши и горячих клавиш, а любое действие поясняется иконкой. В принципе же, со временем предыдущих серий интерфейс практически не изменился.

Темная лошадка на нескольких седоках

Самое интересное и завлекательное в Quest for Glory — возможность коллективной игры. Правда, Sierra пока ничего не говорит о том, каким этот самый multiplayer будет.

На скольких он рассчитан? Можно ли будет играть не только друг против друга (наличие последнего варианта сомнений не вызывает) и, вообще, насколько совместная игра будет отличаться от индивидуальной.

К сожалению, самая интересная возможность может стать самым большим источником разочарований. Обидно, если все приключенческое пространство превратится в простую арену для поединков, тем более что боевка в Quest for Glory весьма и весьма примитивна.

Как бы там ни было, разработчики утверждают, что в коллективном режиме "игра пойдет совершенно иначе" (еще бы!), а играть можно будет по

Когда Sierra проводила опрос на тему, кто же из героев предыдущих серий Quest for Glory понравился игрокам больше всего, она получила такие результаты:

thief — 37%
mage — 27%
paladin — 24%
fighter — 12%

Разработчики обещали учесть результаты опроса при написании сценария... Если так, то похоже, что вора в Quest for Glory 5 будет интереснее всего.

модему, по сети и через Интернет — по протоколу TCP/IP, через бесплатный игровой сервер Sierra WON.net и при помощи Sierra Internet Gaming System (SIGS).

Знакомый незнакомец

После прочтения всех собранных по игре материалов и просмотра прилагающихся к ним картинок у меня сложилось довольно странное и двойственное впечатление.

С одной стороны, совершенно ясно, что общий настрой игры остался прежним (это не удивительно, ведь Dragon Fire делал все тот же Lori Cole, автор четырех предыдущих Quest for Glory). И в то же время пятая часть сериала совершенно непохожа на предыдущие, как чисто внешне (взять хотя бы трехмерную графику), так и по внутреннему устройству. Больше всего настораживает multiplayer — каким образом его появление отразится на игровом процессе, представить трудно, особенно если помнить квестовую стилистику предыдущих серий.

Короче говоря, для себя я решил, что игру посмотрю непременно, а там будь что будет: либо вернусь в прежние времена поиска славы, либо познакомлюсь с совершенно новыми возможностями, либо — увы — очередной раз узнаю, в каких случаях новое не оказывается лучше старого.

Василий Андреев



любопытное и не характерное для классических RPG отличие. Максимальное число skill points вашего персонажа ограничено. И если в процессе игры по мере приобретения опыта вы в конце концов исчерпаете весь отпущенный вашему герою запас, поднять какое-либо из умений можно будет, лишь понизив значение какого-нибудь другого. Таким образом, стать крутым и великим во всех областях сразу не удастся.

Если все окажется действительно так, как обещают разработчики, процесс игры в Quest for Glory 5 и в самом деле будет существенно меняться в зависимости от выбора персонажа — как это и было в предыдущих частях сериала.



Dark Side of the Moon

Жанр Квест
Издатель South Peak Interactive
Разработчик South Peak Interactive
Дата выхода Весна 1998 года
 Windows 95

Дядя и проходимцы

Dark Side of the Moon — очередная претенциозная приключенческая игра от создателей видеоквеста Temujin. Действие сего творения происходит на Кристе, одной из девяти лун шестой планеты системы Serpheus, невест-как-далеко от Земли. Недавно здесь были обнаружены огромные запасы полезных ископаемых и минералов, столь необходимых для истощенной и выработанной старушки Земле.

Толпы авантюристов, охочих до легкой наживы, бросились сюда в надежде пораньше застолбить место и разбогатеть, продавая добытое. Аналогично событиям "золотой лихорадки" на Клондайке, среди этой разношерстной толпы, состоявшей в немалой степени из бывших каторжников, убийц и прочих отбросов общества, находился и ваш дядя, которому вскоре после прибытия улыбнулась удача — он напал на след одного очень крупного месторождения. Видимо, именно этому подарку судьбы дядя Джейкоб и был обязан своей скорой кончиной, поскольку через некоторое время он погиб при весьма загадочных обстоятельствах.

Покорные туземцы

Вы играете в роли Джейка Райта (Jake Wright), любящего племянника, прибывшего на Кристу с целью разобратся в смерти дорогого родственника и попутно принять бразды правления над осиротевшей шахтой. Вам предстоит многое узнать и увидеть, прежде чем вы поймете смысл таинственного предсмертного послания дяди Джейкоба и выясните, кто же все-таки виновен в его смерти. Многое из того, что окружает вас, кажется странным и неестественным. К примеру, взяв местных рабочих Сефеидов — почему они терпят такое пренебрежительное к себе отношение? Почему не стараются поднять восстание и прогнать с родной планеты захватчиков-землян? Это всего лишь одна из загадок, которых на Кристе неисчислимо множество.

Закон и его представители

Однако не думайте, что вам позволят так безнаказанно совать свой без сомнения длинный нос в чужие дела. На Кристе существует закон, который,

впрочем, не всегда укладывается в тесные рамки десяти библейских заповедей. Взять, к примеру, шефа Эйнара Грайса (Einar Grice), ответственного за поддержание общественного порядка на Кристе. Если он поймает вас на месте преступления, то можете забыть про какие-то гражданские права или личного адвоката. Можете вообще про все забыть.

В гармонии рефлексов и мозгов

Недалек тот момент, когда Джейка будут разыскивать на каждом углу по обвинению в убийстве, а стрельба на поражение будет только приветствоваться. Вдобавок ко всему этому, перца добавят местные неразумные формы жизни, типа кристаллических волков и каменных паразитов. Вы будете вынуждены применять все свои навыки и рефлексy, если хотите остаться в живых или не попасть в тюрьму с приговором "пожизненное заключение".

Однако помните, что Dark Side of the Moon является прежде всего приключенческой игрой, и использовать мозги в ней придется гораздо чаще, чем мышечную реакцию. В ходе игры вам предстоит выяснить, как освободить Сефеидов от порабощения и совершить опаснейшее путешествие на вагонетке в самый центр Кристы, где вы должны найти ответы на все свои вопросы.

Свежо предание...

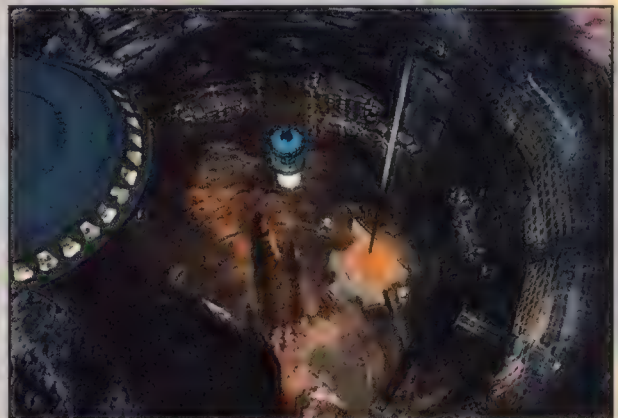
В заключение осталось добавить, что Dark Side of the Moon является одной из двух приключенческих игр, которые South Peak сейчас раз-

рабатывает и активно продвигает на рынок. Вторая зовется 20.000 Leagues Under the Sea и также претендует на гораздо большее, чем обычный квест...

Поглядим. Прежний суперпроект South Peak, продвинутый технологически Temujin (сами понимаете — сотни тысяч анимационных фрагментов, сделанных в живом видео!) оказался пустышкой с аляповатым сюжетом и занудными игровыми перипетиями. 20.000 League (кстати, о ней мы писали в прошлом номере) и Dark Side также позиционируются аки нечто неординарное как технологически, так и по игровой структуре. Возможно, что и так.

Но только после Temujin все громкие разработки South Peak воспринимаются с некоторой опаской. Как говорят в народе, свежо предание, да вера малость стухла.

Тимур Хайдапов,
 а также **Иван Самойлов**



Ultima IX

Ascension

Жанр RPG
Издатель Origin Systems, Inc.
Разработчик Origin Systems, Inc.
Срок выхода осень 1998
 Windows 95

Отсрочка на год?

В начале прошлого года мы писали об Ultima IX: Ascension. О том, как хорошо, что эта замечательная RPG выйдет уже к зиме на радость фанатам знаменитого сериала. Увы, 1997 год сменился на 1998, а продолжения все нет и нет (Ultima Online вышла, но ведь только для on-line режима, а потому не считается).

Перечитывая свою старую статью и сравнивая ее с новыми материалами, я обнаружил, что игра с тех пор изменилась кардинально (по крайней мере, в рассказах Боба Уайта — главного информатора многих посвященных Ascension телеконференций). Собственно, единственное, что осталось прежним, так это отдаленный срок выхода. На этот раз нам обещают, что Ultima IX мы увидим будущей осенью. Надежды подкрепляют восхитительно анимированный и озвученный рекламный ролик (назвать который демо-версией можно, впрочем, лишь с большой натяжкой) и множество самых настоящих скриншотов. Кроме того, волынщики из Origin заявили, что действительно игральную демо-версию они покажут на Е3, а потом сразу выставят ее на всеобщее обозрение.

Ultima: Ascension или IX?

Название девятой Ultima скорее всего будет просто Ultima: Ascension, без номера. Этим разработчики хотят

дать понять, что играть во все предыдущие серии вовсе необязательно и подключаться можно начинать сразу, без предварительной подготовки. В Ascension имеется самостоятельная история, а все отсылки к предыдущим частям поясняются встроенными комментариями. Кроме того, на самом деле Ultima IX — это четырнадцатая игра сериала (а если посчитать еще и Akalabeth, то — пятнадцатая), так что номера в названиях — дело условное.

И все-таки, для тех, кто не знаком с предыдущими сериями, напомним, что Ascension является заключительной частью трилогии о борьбе Аватара (это главный герой, положительная сила и основная ипостась игрока во всех Ultima'х, начиная с четвертой) и Гардиана, желтоглазого злодея, который, начиная с шестой части, стремился получить полную власть над Британией — миром, где и происходит основное дей-



ствие.

Кстати, судя по всему, Гардиан к концу предыдущей серии все-таки преуспел в своих гнусных намерениях и завоевал мировое господство. Во всяком случае, попав в Британию после длительного отсутствия (даже почти бессмертный правитель Британии Лорд Бритиш успел поседеть и состариться), Аватар обнаруживает, что его любимая страна изменилась до

Приручение драконов — дело непростое и часто заканчивается совсем не так, как хотелось бы. Но самое обидное — это сроки.
Х.З.Робертс

неузнаваемости, и притом не в лучшую сторону: в небе кружат драконы, а среди рек раскаленной лавы возвышается страшный монумент — скала с высеченной в ней головой Гардиана.

Вернувшись в Британию, Аватар обретает облик Титана Эфира, однако для полного внутреннего превращения ему, вроде бы, нужно еще что-то совершить. И только потом, поднявшись к самым высотам могущества ("Ascension" в переводе с английского означает "восхождение") законченный Титан сможет наконец-то сразиться с Гардианом и... Тут мы можем опираться лишь на слухи: одни утверждают, что Аватар, в конце концов, выполнит свою миссию и погибнет (или, по крайней мере, превратится в NPC типа Лорда Бритиша). Другие считают, что погибнуть должна Британия (разработчики проболтались, что в Ultima X мир будет совсем-совсем иным). Как бы то ни было, нас ожидает завершение истории о противостоянии Аватара и Гардиана. И оно вряд ли будет банальным, как не был банальным и конец восьмой части.

Линейный или нелинейный?

Сюжет все-таки будет линейным. По словам все того же Боба Уайта, играющего ждет некий единый путь, следуя которому можно спокойно добраться до конца истории, вместо того, чтобы бесцельно бродить по всей Британии в поисках приключений (для этого, так во всяком случае считают в Origin, существуют специально отведенные места — типа Ultima Online). Короче говоря, Ultima IX сфокусирована на индивидуальной и "направленной" игре, в отличие от, например, Ultima VII, которая представляла собой, скорее, симулятор волшебного мира и была вполне пригодна для постепенного обживания.

К счастью, жесткой последовательности идущих один за другим квестов вроде бы нет: можно отклоняться от сюжета и отправляться на поиски приключений (например, искать способ заработать денег на покупку корабля, необходимого для путешествия по морю). По слухам, в Origin как раз сейчас заняты изобретением и доводкой побочных историй, не имеющих никакого отношения к развитию основного действия.

Правда главная сюжетная линия будет настолько всеобъемлющей, что

с кем бы из NPC вы ни говорили, в каком бы приключении не участвовали, вас все равно будет выводить на торную дорогу основной истории. Ну, да ладно, если Origin не введет ограничения по времени (как это было, например в Dark Earth или Fallout), мы эти сюжетно-принудительные возвраты и намеки переживем. Одно дело знать чем, в принципе, заняться дальше и совсем другое не иметь возможности отложить это на потом. Смущает только, что в одном из интервью Origin говорила о своем нежелании вводить в Британию смену времен года, поскольку все приключения "вряд ли продлятся дольше нескольких игровых месяцев". Кроме того, разработчики собираются вытащить на свет (и, соответственно, на экраны мониторов) чуть ли не всех героев, артефакты и места, встречавшиеся в предыдущих сериях. Замечательный размах на вполне эпический рубль. Обидно будет, если времени нам выделят на более мелкую монету, ведь при линейном сюжете и одной-единственной концовке (промежуточные game over'ы в результате гибели персонажа не считаются); надеяться на многократные повторные прохождения довольно странно.

Во всяком случае, вставные мультипликационные фрагменты нарисованы и озвучены, а значит никаких серьезных изменений основной сюжетной линии уже не будет.

Британия в 3D

Посмотрите на последние скриншоты: Ultima IX больше не отображается на экране в старой доброй изометрической проекции, разработчики опять пересадили Британию на новый движок. На этот раз с 3-D полигональной графикой и подвижной камерой, которой игрок сможет управлять по собственному желанию. (Наконец-то появилась возможность изменять направление обзора и не беспокоиться о завалившихся за ближайшую стену предметах.)

Если игрок пожелает, он сможет

вернуться к привычной изометрической перспективе, переведя камеру в положение "вид сверху". Есть и "томбрайдеровский" вариант, при котором камера находится позади и чуть выше Аватара. В любой перспективе удаленные предметы выглядят маленькими, а очертания размываются — в игре действуют все законы воздушной и линейной перспективы.

Помимо выбора точки обзо-



ра и всевозможных поворотов камеры (в помещениях она, как правило, прижимается к стене или к потолку), вы сможете увеличивать масштаб изображения и разглядывать мелкие детали или заглядывать в глаза встречным NPC.

При желании, можно будет смотреть не только по сторонам, но и вверх — прямо в небо. А оказавшись в колодеце подземелья — с одного уровня каземата на другой: не идет ли там кто-нибудь из монстров.

Сейчас во всех конференциях, посвященных Ultima, появляются новые картинки с сопроводительными текстами призывающими обратить внимание "ах, вот на эту вогнутую крышу", "столь естественно наклоненную бочку", "чудесный туман на заднем плане", "преломление меча в воде" или "такие прям-как-натуральные тени". Тут добавив нечего — обратите внимание, оно того стоит.

И, наконец, несколько цифр. Игра пойдет только в разрешении 640x480, а вот текстуры могут быть как 8-ми, так и 16-и битными, в зависимости от крутизны вашего компьютера.

Всякому действию есть... свой скрипт

Считается, что: наибольшей интерактивности Origin удалось добиться в Ultima VII. В Ultima IX, судя по всему, была поставлена задача "догнать и перегнать" — и сделать так, чтобы предметы вели себя настолько достоверно, насколько это позволит современный

уровень компьютерной технологии.

Если стрела пролетела мимо цели, она будет двигаться, пока не упадет на землю, где и пролежит до тех пор, пока кому-нибудь не понадобится. Бочка, брошенная в реку, либо погрузится в той или иной степени, либо (например, если Аватар набросал в нее камней) вообще пойдет ко дну.

В Ultima IX не должно быть ни одного отдельного объекта, который было бы невозможно использовать или хотя бы передвинуть. Каждому действию соответствует свой скрипт, то есть сценарий, в котором указано, как должен повести себя в данных условиях данный предмет, какой звук должен при этом прозвучать и какие последствия для Аватара и окружающего мира это действие повлечет. Например, при взрыве чего-нибудь магического, близлежащие тяжелые предметы отлетают не очень далеко, а легкие могут вообще вылететь из поля зрения. Ворон от взрывов, правда, не будет, разработчики отказались готовить новые текстуры для всех тех мест, в которых изобретательному игроку придет в голову что-нибудь взорвать.

Сам мир также интерактивен. Для большей достоверности введены перемены погоды, чередование дня и ночи, туман, тени, ветер, раскачивающий ветви деревьев, возможность поскользнуться на льду и шанс утонуть в подвижных волнах море-океана. До облаков разве что долететь нельзя, потому как они нарисованные.

Аватар и его команда

Откуда берутся аватары, разработчики не сообщают. Определенно, не из прошлых Ultima — там они к концу игры становились настолько крутыми, что играть было бы уже неинтересно.

А посему, растить героя придется заново, с нуля (не совсем, я надеюсь) до Титана Эфира. Обидно? Мне — не очень, в конце концов, именно в развитии возможностей (ака способностей персонажа) и заключается немалая доля прелести ролевых игр. К сожалению, про процесс генерации аватарского тела пока что ничего не известно.





Аватар может быть только мужского пола, что не связано ни с сюжетом, ни с мировоззрениями разработчиков. Просто у них не хватило денег на рисование дамского варианта всех анимационных роликов и озвучку речи главного героя (это более 4000 строк текста) приятным женским голосом. Кроме того, игра и так уже занимает, по меньшей мере, два CD, а соревноваться с фантазмагориями в Origin не собирается.

Аватар теперь умеет плавать и нырять (правда, только на мелководье), может прыгать (не пугайтесь, вся аркадщина из игры убрана по настоячивым просьбам протестующих игроков). Головной боли, неперенной спутницы кошмарных мышиных боев Ultima VIII, также быть не должно. Во всяком случае, она будет иной, но какой именно — сказать трудно, поскольку даже программный код боевой части еще разработан не до конца. Известно только, что поединки в новой игре происходят в реальном времени с возможностью в любой момент поставить сражение на паузу.

Кстати, Лорд Бритиш (пardon, Ричард Гэрриот — один из главных людей во всей ultima'тической команде) сильно ругался на интерфейс Tomb Raider II и сетовал, что поиграть в Лару Крофт ему не удалось — не хватило ловкости пальцев. Поругавшись и посетовав, главный британец обещал лично позаботиться об удобстве игроков и простоте управления главным героем.

У Аватара будет своя партия, но ни состав, ни максимальная численность героической команды еще не объявлены. Ходят слухи, что на одном из этапов игры в числе приключенцев окажется сам Лорд Бритиш (он не слишком помогал Аватару в предыдущих частях сериала, но когда речь идет о судьбе Британнии и о победе над Гардианом...). А вот Дюпре, если и появится, то скорее всего, не в виде партийца, а в качестве NPC.

В некоторые моменты, играющий сможет управлять не только Аватаром, но и другими персонажами. По словам Origin, это поможет игроку понять, как

далеко протянул Гардиан лапы свои в дела Британские.

Те, которые NPC

Говоря о героях из прошлых частей сериала, следует помнить, что с "тех пор" прошло очень много времени и попасть в Ultima: Ascension могли лишь существа-долгожители. Это, прежде всего, гости Британнии — обитатели иных миров.

Неигроковские персонажи (NPC) в Ultima IX будут двух типов. Во-первых, те, кто действует по раз и навсегда заложенному сценарию, радуя Аватара лишь ограниченным набором фраз и действий. Таких NPC в игре процентов восемьдесят, а если в штуках, то больше сотни. Остальные персонажи реагируют более гибко и даже обладают зачатками искусственного интеллекта, необходимыми для более-менее осмысленного разговора.

Кстати, во время разговоров камера будет давать крупный план лица NPC — вместо обычной "портретной" системы, принятой практически во всех RPG. Для оживления мимики крупноплановых портретов использованы анимированные текстуры, натянутые на полигональные головы.

Помимо говорящих действующих лиц, в игре будет множество бессловесных статистов, с которыми не соскучишься. Проще говоря, монстров — по сотне-другой кадров анимации на каждого. В различных интервью упоминались горгульи, циклопы и драконы. Драконов, между прочим, потребуется не столько убивать, сколько приручать и приучать к седлу и уздечке. Так, по крайней мере, заявил Ричард Гэрриот в одном из своих выступлений. С остальными, кем бы они ни были, придется биться.

Что еще новенького?

Изменена система магии: во-первых, вместо интересной, но сложной и неуклюжей магии Ultima VIII мы снова увидим привычную и удобную книгу за-

клиний (как в Ultima VII), а для магических компонентов устроены особые ячейки в инвентаре. Во-вторых, появится магия ритуальная (ее держат в секрете, но если судить по скриншотам с изображением пентаграммы, это будет нечто внушительное). Число заклинаний пока не определено и колеблется от 40 до 72.

Origin собирается ввести в Ultima IX некоторых персонажей и предусмотреть последствия квестов, взятых из Ultima Online, таким образом переплести события обеих игр. Отличная идея, если только все не ограничится рекламным трюком для лучшей покупаемости/окупаемости.

Есть еще одна новость, грустная. Для нормальной работы игре потребуется как минимум (!) Pentium 233 с 32 Mb RAM с 3D видеоакселератором (!!), а лучше и рекомендуется — Pentium 266 с 64 Mb RAM и опять-таки с 3D акселератором.

Системные требования, мягко говоря, высоки, но, по мнению Origin, вполне оправданы. Оно и неудивительно — принимая во внимание насыщенную полигональную структуру мира Ultima, на одном игровом экране вполне может отображаться пейзажик весом в 2-3 тысячи полигонов. И это не считая того, что все персонажи также состоят из полигонов, по 500-700 на брата. К тому же — масштабирование, и плюс еще — свободное перемещение камеры, в каждой ситуации автоматически избирающей наилучший ракурс (аналогично Tomb Raider). Так что можно обижаться на origin'альных программистов и расстраиваться, но если хочешь быть Аватаром — делай апгрейд.

Итак, как же обстоят дела с Ultima IX? Ответ все тот же — ее делают, о ней говорят, дают интервью, ее ждут. Срок выхода снова объявлен — осень этого года. Надеюсь, так оно и будет (если, конечно, Origin не увлечется Ultima X или XI, сюжет которых, говорят, уже написан).

Василий Андреев



Reah

Face the Unknown

Жанр Adventure
Издатель LK Avalon
Разработчик LK Avalon
Дата выхода Лето 1998 года
 Windows 95

Добро пожаловать в загадочный мир...

Слово вместо трех точек можете вписать сами. Добрая половина описаний сюжетов квестов начинается со слов, указанных в заголовке. Похоже, Reah не станет исключением.

Reah — это название планеты где-то далеко за пределами Солнечной системы. Именно там, по замыслу разработчиков игры, и должны начаться ваши приключения.

Главный герой прибывает на Reah, чтобы исследовать древний артефакт, найденный на военной базе. К сожалению, к моменту прибытия исследования уже начались без его участия. Сразу после его прибытия на базу начинается эвакуация. Древний артефакт оказался ничем иным, как порталом в другое измерение. Из-за неосторожного ли обращения с ним или по какой-то другой причине, но только портал открылся...

Разумеется, главный герой и несколько ученых, осматривавших артефакт, не успели эвакуироваться и попали сквозь портал в какое-то странное, ни на что не похожее место. Ваша цель — узнать, где же вы все-таки находитесь, и вернуться назад, домой.

Революция! А кому от нее хорошо?

Судя по всему, для этого вам придется решить более сотни головоломок и просмотреть около полутора сотен статичных картинок. Ведь, если вы еще не догадались по картинкам, то Reah — прямой продолжатель славного дела Myst. Однако Reah шагает в ногу со временем. Сейчас обычным слайд-шоу уже никого не удивит, да и возможность плавного поворота на 360 градусов — дело обычное (Zork Nemesis, Shivers 2 и другие, менее известные игры).

Казалось бы, в этой области ничего нового уже не придумаешь. Однако разработчики утверждают, что технология, используемая в большей части квестов от первого лица с обзором в 360 градусов, безнадежно устарела и абсолютно непригодна для дальнейшего употребления. Поэтому вместо того, чтобы натягивать панорамную картинку на внутреннюю поверх-

ность цилиндра, движок Reah использует заранее просчитанные анимационные фрагменты, сделанные как бы при помощи вращающейся камеры. Естественно, оставить вращение камеры можно в любой момент.

Лично я не уверен, что это выглядит намного реалистичнее сцен, выполненных по "старому" методу. Однако я почти уверен в другом: места на компакт это должно занимать больше.

Кроме того, авторы грозятся при помощи этой технологии реализовать такую возможность, как поднимать и опускать голову в некоторых сценах, а также осматривать различные объекты с более близкого расстояния.

Потенциальные достоинства

Разумеется, "революционная" технология — не единственный козырь разработчиков. На одной технологии далеко не уедешь, особенно в таком жанре как квест.

- По мере развития событий вам будут показывать анимационные ролики с участием настоящих актеров.

- Бродить по странному миру альтернативной реальности вам придется под "атмосферную, гипнотизирующую" музыку.

- В игре будет использован простой, интуитивно понятный интерфейс.

- Нелинейное развитие событий.

- Несколько вариантов концовок.

- Высококачественная реалистичная графика.

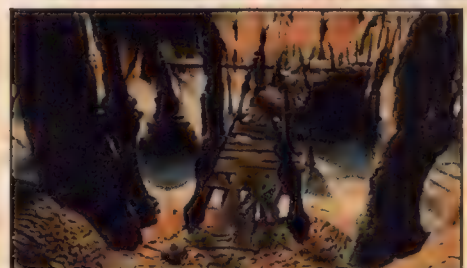
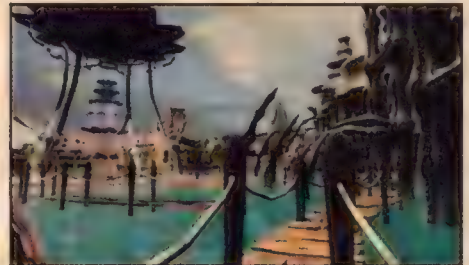
"Быстрый графический движок (нормально работает даже на Pentium с 4-8 скоростным CD-ROM)... позволяет исследовать Reah без малейших задержек," — цитата из пресс-релиза.

Еще одна игра?

Пока что я буду очень осторожен в оценках всего этого "великолепия". Ведь даже если разработчикам удастся воплотить в жизнь все предполагаемые достоинства игры (очевидно, что одно — последнее — видимо, воплотить не составит больших проблем), неизвестно, кто будет сниматься в анимационных роликах (многие игры так и не получили широкого распространения из-за неудачно подобранного актерского состава), неясно, что же будет представлять из себя та самая "атмосфера" игры и удастся ли разработчикам со-

здать действительно захватывающий сюжет (кстати, "сюжет" сам по себе не упомянут в списке достоинств игры). Настораживает и то, что версия на DVD появится одновременно с CD-версией продукта. На скольких дисках выйдет Reah и какие преимущества получат владельцы DVD-ROM?

Все эти вопросы — не более чем гадание на кофейной гуще. Возможно, "из-под



клавиатуры" неизвестной польской команды и выпорхнет какой-нибудь шедевр, но шедевры появляются нечасто, а вот игр-однодневок, сделанных "по образу и подобию", выходит очень много. Не хотелось бы быть пессимистом, поэтому просто подожду до выхода финальной версии.

Павел Коротков



*Insanity stands cold and still,
Waiting for a chance...*

Blind Guardian "And the Story Ends"

Жанр
Издатель
Разработчик
Дата выхода

Adventure с элементами action
ASC Games
DreamForge
Март-апрель 1998 года
Windows 95

Жанр "хоррор" у разработчиков адвентюр всегда был в почете — еще с инфокомовских времен, и многие игры (хотя бы та же Phantasmagoria) становились хитами. Возможно, именно на эту тягу геймеров к "страшилкам" и рассчитывает ASC Games, готовя к выходу Sanitarium. Разработчиком выступает известная группа DreamForge, прославившаяся работой с SSI и NWC. Хотя по жизни изготавливала она преимущественно RPG, тем не менее сюжету здесь всегда уделялось самое пристальное внимание — вспомните хотя бы даже Anvil of Dawn! Или real-time стратегию WarWind, относящуюся к числу немногочисленных нероловых проектов DreamForge.

Так что происходящее в Sanitarium обращение к жанру adventure видится более чем закономерным.

Кто я?

Но традиции традициями, а только завязка сюжета Sanitarium сразу настораживает

ет своей прямолинейностью и... за-taskанностью, что ли. Интро демонстрирует нам, как герой садится в машину, сообщает кому-то по телефону, что узнал нечто очень важное, и мчится в неизвестном направлении. Затем авто теряет управление, герой чуть не погибает... — и приходит в сознание в психушке. Причем, заметьте, с полной амнезией. Не знаю, как вам, а мне всю дорогу казалось, что это BioForge. Вот, думал, щас как выскочит из-за угла какой-нибудь кибер-рэптор, и пой-

кто?" — "Да я твой папа, сынок!" (как в Dune). Все чисто, просто и логично. Все довольны.

Где я?

Что действительно хорошо передано в Sanitarium — так это атмосфера. Это действительно очень мрачное приключение, хотя и не настолько, чтобы стать раздражающим. Сама психушка — место весьма загадочное. Помимо архитектуры, которая подобным медицинским учреждениям уж никак не свойственна, уныние навевают пациенты. Пользуясь молодежным жаргоном, их всех плющит, колбасит и клинит одновременно. Не знаю, как дальше в игре, а в демо-версии это относится ко всем одушевленным предметам. В том числе и к главному герою.

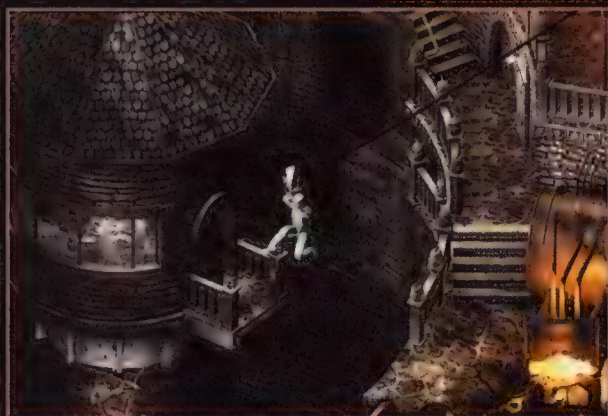
Ну посудите сами — какие чувства может вызвать человек, размеренно бьющий головой стену с явным намерением ее проломить? Или женщина, возмнившая себя курницей? На их фоне единственный в демо NPC Ленни выглядит образцом нормальности, и разговор с ним сколько-нибудь, да успокаивает.

Вволю погулять по больнице не дают — доступны лишь несколько камер (на палаты эти каморки не тянут) да контрольная башня в центре помещения. С другой стороны, никто вам не мешает — все санитары таинственным образом исчезли. Ленни говорит, что их заставила уйти Мама. Н-да, не хотел бы я встретиться с такой Мамой...

Короче говоря, что касается духа жанра "хоррор" — тут все более чем в порядке. Есть и тайны, и ужасы, и непременный налет сумасшествия. Фанаты По могут быть заранее довольны.



Да уж точно, каждый день в такое веселое место не попадаешь!



Ну чем не Тарзан из племени обезьян?

дут мои клочки по закоулочкам...

Однако ничего такого не происходит. Хотя, конечно, амнезия главного героя — удобнейший ход для авторов. Игрок знает ровно столько же, сколько и персонаж (причем оба не знают друг о друге ничего). Не возникает idiotских ситуаций типа "Ты

Что делать?

Покончив с сюжетно-атмосферными экзерсисами DreamForge, перейдем к более существенному. К игровой механике. Sanitarium использует изометрическую проекцию — штука довольно редкая в адвентюрах. Это ведь настоящая изометрия, настолько настоящая, что увидев ее, некоторые невыдержанные персоны поспешно закричали: "Она! Дык это Diablo! (варианты: Crusader, Fallout)". А уж когда увидели, что там иной раз стены становятся прозрачными — тут просто спасу не было.

Интерфейс традиционный — мышинный. Курсор чаще всего имеет форму стрелки — для перемещения персонажа — но над объектами превращается в иконку, соответствующую одной из доступных команд. Однако малое число глаголов просто убивает. Доступны только look, operate (он же take), use (для предметов в инвентаре) и talk to. Причем последний применяется и в том случае, когда вам надо прочитать какой-либо документ. Поговорил, значит, с протоколом или там с историей болезни — и все знаешь. Кстати, меняется форма курсора автоматически — игра лучше вас знает, что можно сделать с каждым конкретным объектом.

Насколько ограничен инвентарь, и ограничен ли он вообще, судить по демо невозможно — за время игры у героя не оказывается более одного предмета в кармане. Однако уже закрадывается смутное подозрение, что каждый предмет использовать можно только раз.

Качество головоломок вызывает шок. Собственно, то, что можно увидеть в демо, вообще нельзя назвать головоломками. Голову ломаешь разве что от отчаяния — как же все запущено! Это рассчитано не то что на начинающих, а на генетических имбецилов в двенадцатом поколении!

Масла в огонь подливает и одна из загадок, решить которую в принципе можно только перебором. И хотя число комбинаций невелико (6), некоторые интерфейсные проблемы могут затянуть отгадывание на 2–3 минуты нуднейших манипуляций мышью.

В общем и целом, игровая составляющая Sanitarium начисто разрушает все то положительное впечатление, созданное атмосфе-

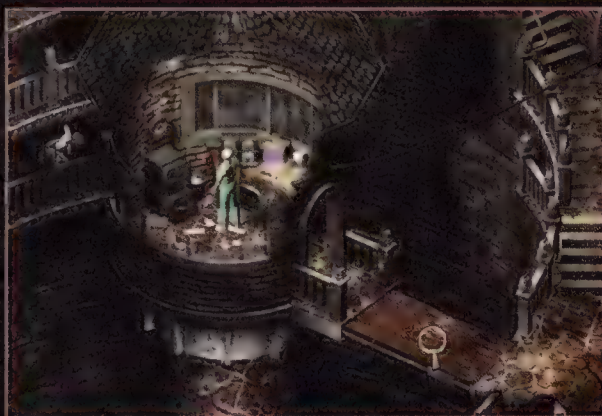
рой. Остается надеяться, что в полной версии положение будет решительным образом исправлено — хотя бы касаясь головоломок.

Как вы, несомненно, заметили, в строке жанра заявлен также и action. По его поводу сказать нельзя ну ровным счетом ничего. Ну просто нет его в демо-версии. Совсем. Более того, принимая во внимание интерфейс, я слабо представляю, как его (action) можно встроить в игру. Иначе говоря, неизвестность совершеннейшая.

Впрочем, по косвенным данным, что бы это ни было, будет его немного.



■ Разговор, однако, не клеится...



■ Как сообщает игра, "эта странная башня в центре — какой-то контрольный центр". Содержательно, ничего не скажешь...

еще одной опорой в создании антуража. Особых похвал заслуживает финальный ролик. Это — пример, какими должны быть демки в жанре adventure. Вот, скажем, у меня сложилось довольно неблагоприятное впечатление об игре, но я посмотрю

Подбивая баланс

Что бы там кто ни утверждал, новаторскими идеями в Sanitarium и не пахнет. По крайней мере, на уровне демо-версии. Просто достаточно симпатичная адвентюрка, с интерфейсом, представляющим нечто среднее между четвертым и пятым поколением (ближе к пятому). DreamForge выдает нам аванс, но аванс слабенький. Если прорехи в gameplay не будут устранены в окончательном релизе — кому понадобятся целых три CD, забитых симпатичным, но бездумным действием? Хотя народ нынче пошел не сильно разборчивый, может, и это творенье споеет...

Андрей Алаев

Внешняя сторона медали

Собственно, неоднократно упомянутая атмосфера создается не в последнюю (а проще сказать в первую) очередь отличной графикой. Правда, кое-кто может сказать, что 256 цветов — маловато. Но для создания мрачной картины (на которую и претендует Sanitarium) этого вполне достаточно.

Вообще, игра в меру использует современные технологические новинки. Воксельные закладки Blade Runner действительно еще долго будут приживаться на каменистой почве адвентюрного жанра. А тут — все в меру трехмерно — настолько, насколько позволяет изометрическая проекция. Что же касается роликов — они также оставляют очень приятное впечатление. Но не более.

Хорош и звук — но опять же не шедевр. Музыка неплоха и ненавязчива (последнее качество ценится мною более всего). Атмосферу игры она опять же подкрепляет, служа

Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Сюжетные линии	●●●●●●●●
Ожидаемый интерес	●●●●●●●●

SANITARIUM

Zork

Grand Inquisitor

Жанр Квест
Издатель Activision
Разработчик Activision
Системные требования Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer модем, IPX, Интернет
 Windows 95

"Zork". Если хотите увидеть улыбку на лице любителя квестов со стажем, просто произнесите при нем это коротенькое слово. Именно так назывался текстовый квест, завоевавший сердца и компьютеры игроков начала 80-х.

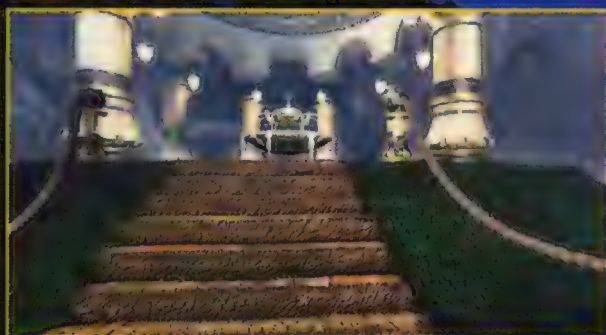
"Что, опять историческая статья?!" — с обидой воскликнет нетерпеливый читатель. Нет, отнюдь, дражайший читатель. Эта статья — про событие, произошедшее совсем недавно. Дело в том, что Zork пережил свое третье рождение. Второе "пришествие" сказочного мира под названием "Zork" состоялось в начале 90-х, примерно через

и Zork.

Около двух лет назад на прилавках появилась игра под названием Zork Nemesis. В ней было все: новейшие технологии (то был один из первых квестов от первого лица, использовавший панорамный поворот на 360 градусов), прекрасная графика, качественное видео с неплохими актерами, хитрые логические головоломки, красивая "атмосферная" музыка и великолепный сюжет с неожиданными поворотами. Короче, у игры были все задатки хита. В ней не хватало одной мелочи. Не хватало самого Zork'a.



■ Харон предлагает вам переехать на Другой Берег всего лишь за два зоркмида



■ Если попытаться попасть в Университет через дверь, перед нами откроется превосходный вид на развалины его здания

15 лет после выхода первых игр из серии.

Новый квест был, конечно, графическим. Но такой популярности как первые, текстовые части он не добился — к тому времени уже вышли игры куда более интересные, более забавные, с лучшим качеством графики. Zork снова на какое-то время ушел "в подполье". Но, как птица Феникс, возрождается из пепла, также возродился

и Zork.

Около двух лет назад на прилавках появилась игра под названием Zork Nemesis. В ней было все: новейшие технологии (то был один из первых квестов от первого лица, использовавший панорамный поворот на 360 градусов), прекрасная графика, качественное видео с неплохими актерами, хитрые логические головоломки, красивая "атмосферная" музыка и великолепный сюжет с неожиданными поворотами. Короче, у игры были все задатки хита. В ней не хватало одной мелочи. Не хватало самого Zork'a.

Zork без Zork'a

Дело в том, что действие происходило в стороне от сказочного государства, в местности под названием "Запретные земли". Конечно, в Землях то и дело попадались предметы, напоминавшие игрокам со стажем о милом сердцу Zork'e. Однако таинственная, а порой и зловещая атмосфера Запретных Земель не соответствовала юмору текстовых версий игры. Zork Nemesis был превосходной, одной из лучших в жанре игрой. Но это не было Zork'ом.

Однако, как бы то ни было, Nemesis был тепло встречен любителями квестов, а несмелый ропот "фэнов" текстовых серий был быстро заглушен восторженными криками новых поклонников — поклонников, воспитанных на Myst и The 7th Guest.

Приключения AFGNCAAP

И вот у сериала появляется новое продолжение — Zork Grand Inquisitor. И на этот раз игрок бродит не по каким-то там Заброшенным землям, а по хорошо знакомым переходам Великой Подземной Империи.

Так что же (кроме, конечно, ненасытной жажды приключений) заставило "неопределенного возраста, безликого, неопределенного пола, с неясной культурой Искателя Приключений, сокращенно AFGNCAAP" (так обозвал героя один из персонажей игры) вновь отправиться в странствия?

Нам дарует радость не то, что нас окружает, а наше отношение к окружающему.
Ф. Ларошфуко

На этот раз в этом повинна ни больше ни меньше, а верховная государственная власть. Великий Инквизитор, по натуре "тиран и сумасброд", решил запретить в стране магию. До этого технология и магия в Zork'e прекрасно уживались вместе. Не было ничего необычного в том, что рядом с компьютером лежала книга с заклинаниями, а танкисты были вооружены волшебными мечами (на случай эвакуации из боевой машины).

Однако со временем могущество магов все росло. И в один далеко не прекрасный день Инквизитор усмотрел в их растущей силе угрозу своей власти и порядку, который он пытался насаждать исключительно при помощи внедрения "новых технологий". Но технология, вопреки всем ожиданиям, не смогла вытеснить магию. Тогда Инквизитор всея Zork'a поступил просто: он запретил все формы магии на подвластной ему территории и при помощи полицейских в великолепных красных мундирах попытался сделать так, чтобы о волшебниках и их деяниях забыли навсегда.

"Я — начальник над всеми вами!" — произнес Инквизитор. Как отрезал. С тех пор души всех, на кого падало подозрение в использовании магии, заключали в тесные контейнеры. Эти контейнеры можно было видеть во всех, даже самых отдаленных уголках Zork'a. Называлось такое наказание тотемизацией.

Как видите, Искатель Приключений не мог оставаться в стороне. Без магии его жизнь и жизнь его народа стала бы скучной и неинтересной.

Играя за Искателя Приключений, вы воочию увидите такие места Zork'a, которые до этого могли себе только представлять по текстовым описаниям. Вы побываете в знаменитых подземельях и сможете совершить несколько путешествий в прошлое, чтобы вернуть три утерянных в веках артефакта. Только они могут помочь вернуть Магию в Zork.

Возвращение к истокам

Уже с первых минут игры те, кто ожидал продолжения именно Zork Nemesis, почувствуют себя обманутыми. Конечно, от ZN остался великолепный графический движок, позволяющий смотреть на мир широко открытыми глазами от первого лица, плавно поворачиваться на 360 градусов, оставив свой взгляд в любой точке, иногда смотреть вниз и вверх и скачками переходить от экрана к экрану (прародителем такого способа передвижения является Myst).

Время от времени проигрываются анимационные ролики (в чересстрочном режи-

ме) с живыми актерами. Актерская игра неплоха для комедийного жанра игры так же, как неплоха была игра актеров в Zork Nemesis для жанра мистории.

Графический движок — не плохая актерская игра — вот и все, что осталось от Zork Nemesis. Те же, кто надеялся на продолжение в стиле текстовых Zork'ов будут вознаграждены за долгое ожидание. Это именно старый добрый Zork с интересными загадками и оригинальным, немного стебным юмором. Поменялись действующие лица, изменилась графика и, конечно, системные требования, но на этот раз мы видим: разработчики сделали все, чтобы возродить в памяти игроков воспоминания о "золотых" временах текстовых квестов.

Лишним напоминанием об этом служит, во-первых, то, что в ZGI, в отличие от большинства других современных приключений, можно довольно легко погибнуть. После смерти на экране появляется экран с текстом, на котором видно, как бы ваша смерть была бы описана в Zork'e начала восьмидесятых. Так и хочется смахнуть набежавшие слезы ностальгии.

Второе доказательство "возврата к корням" — появление Inventory. В Zork Nemesis этот неотъемлемый атрибут многих популярных квестов был упразднен как класс — все головоломки были именно логическими. В ZGI, как вы, наверное, уже догадались, присутствуют как задачи на абстрактное мышление, так и традиционные (найти предмет и использовать его по прямому, или не очень, назначению).

Кроме того, в игре довольно много головоломок, которые решаются исключительно при помощи магии. В самом начале, в подземелье можно найти книгу с тремя заклинаниями (по одному заклинанию на каждый вид магии). По ходу игры вам попадают магические свитки с новыми заклинаниями. Ими вы будете регулярно пополнять вашу "коллекцию".

И помимо того, можно найти карту, которая поможет вам пользоваться телепортаторами (очень быстрый и удобный способ передвижения; его очень не хватало в Zork Nemesis), чтобы возвращаться к местам, где вы уже побывали. Но и это еще не все, что можно таскать с собой. По пути желательны собирать тотемы — так называются оболочки, в которых заключены души несчастных репрессированных магов.

Zork: Прощай, мистерия!

И потом, какой же путешественник отправится в путь без фонаря? Найти фонарь не так уж и сложно, однако он убивает последние надежды... Моя фраза не имеет смысла? Я ее продолжу. Он убивает последние надежды тех, кто еще надеялся на мрачное продолжение Zork Nemesis.

Дело даже не в том, что фонарь позволяет всегда видеть ярко залитый светом мир, он еще и разговаривает, пытается высмеивать и комментировать все, что происходит с Искателем Приключений во время игры. Таким образом отрезана последняя ниточка, превращавшая Zork в "серьезную"

игру. Эта ниточка — близость персонажа. Нет, персонаж по-прежнему не произносит ни слова, зато за него это делает волшебный фонарь (кстати, хорошая новость для тех, кто не очень хорошо воспринимает на слух английский: в ZGI есть возможность включить титры).

Даже музыка способствует созданию атмосферы юмора и легкости. Прекрасные печальные, а порой темные и давящие мелодии Zork Nemesis ушли в прошлое, уступив место веселеньким мотивчикам и какофонии забавных звуков.

Одна голова хорошо, а две?

Еще одной занятной возможностью ZGI является парная игра (от слова "пара", а не "пар"). При наличии модема или локальной сети вы сможете сыграть в паре с каким-нибудь другим Искателем Приключений. При этом один из вас будет управлять игрой, а другой — специальным курсором показывать, что делать первому.

Во время игры вдвоем можно обмениваться сообщениями и даже поменяться ролями: первый станет "указующим перстом", а второй примется контролировать процесс управления игрой. Конечно, подобная игра не столь интересна, как бои в Quake или Warcraft, но совместная игра вносит еще большее разнообразие в подземелья Zork'a (справедливости ради надо отметить, что ZGI — не первый квест, в котором появилась парная игра. Например, в Shivers 2 также была вшита подобная опция).

Zork сегодня не такой, как вчера...

Надеюсь, что мне удалось рассказать вам, что же представляет из себя Zork со своим Великим Инквизитором. Если честно, мне немного жаль, что из ZGI не получилось продолжения Zork Nemesis. С другой стороны, разработчики сделали очень удачную попытку вернуть нас во времена, когда все игры были текстовыми. На этот раз им удалось соединить современный графический движок и мир контрастов Zork'a.

Симбиоз удался. Zork жить будет и, как знать, может быть мы вскоре увидим очередное продолжение?

А пока что рекомендую обратить ваше внимание на обе игры: Zork Nemesis и Zork Grand Inquisitor. Каждая очень хороша по-своему, и вы найдете в одной все, чего не достает в другой. Добрых вам странствий по землям и подземельям Zork'a!

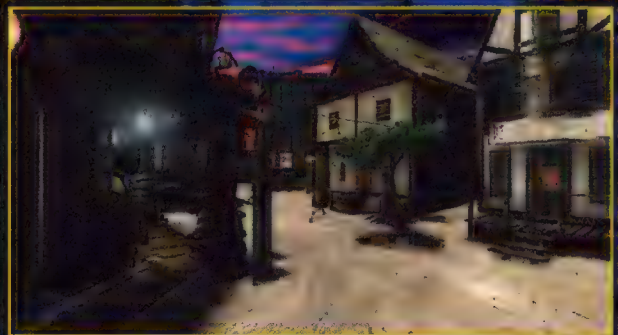
Павел Корогов



■ Заурядный инвентарь Искателя Приключений: вещмешок, сумка с зоркмидами, книга заклинаний, несколько запертых в заключении душ и говорящий фонарь



■ Идиллия. Природа. Даже пчелиный улей неподалеку. Кто бы мог подумать, что все это располагается в одной из самых глубоких пещер Подземелья!



■ Обычная деревня Zork'a. Никакой магии, строгий распорядок дня, законопослушные жители... Так было не всегда. Так будет не всегда...

Альтернативное мнение

Качественно, но, имхо, посредственно. Особых недостатков не видно, особых достоинств — опять же ни в коем разе не обнаруживается. Красивая и очень приятная посредственность, которая вызовет экальтированный восторг поклонников классического квеста и приведет в состояние горестного уныния всякого, кто по-настоящему ценит вселенную Zork. Разучились люди делать adventure, одни только квесты и вяжут...

Геймер

Игровой интерес: ●●●●●●●●●●
Графика: ●●●●●●●●●●
Звук и музыка: ●●●●●●●●●●
Сюжетная линия: ●●●●●●●●●●

Рейтинг **7.1**

Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Alien Earth

Жанр Adventure/Action
Издатель Playmates Interactive
Разработчик Beam Software
Системные требования Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 166+
 Windows 95

*Живи, как можешь, раз нельзя как
хочется.*

Цецилий Стаций

ΩIII + UFO = Alien Earth

Как вы думаете, что больше всего угрожает человечеству? Вряд ли кто-то проводил когда-нибудь социологический опрос на эту тему, однако бьюсь об заклад, что примерно половина разработчиков компьютерных игр дружно ответствовала бы: "Пришельцы из космоса." Другая же половина не менее дружно произнесла: "Третья Мировая Война." Во всяком случае, такое мнение можно составить после изучения сюжетов большинства компьютерных игр.

Но разработчикам Alien Earth так и не удалось решить для себя, что же все-таки опаснее. Поэтому в сюжете к этой игре красочно описаны сразу оба сценария, один за другим.

Итак, в 2XXX-том году произошло непоправимое — началась Третья Мировая война. Она причинила ущерб, масштаб которого не смели предположить даже писатели-фантасты. Большинство городов были стерты с лица Земли, и это было ужасно.

Но для немногих уцелевших жизнь продолжалась. В очередной раз пообещав сделать выводы из своих ошибок, человечество принялось зализывать страшные раны, нанесенные Войной. Вероятно, людям удалось бы возродить

свою цивилизацию, забыть о жертвах страшной войны и даже затеять новую, еще более страшную.

Но тут в обычный ход истории Земли вмешался посторонний объект. Этим объектом оказалась инопланетная раса Rashka. Они давно наблюдали за Землей, выжидая удобный момент для нападения. MOMента лучше, чем послевоенное время, придумать было невозможно. Вооруженные силы Земли были практически выведены из строя, а те немногие подразделения, которые сохранились, не смогли оказать достойного сопротивления захватчикам.

Люди попали в рабство. Некоторых поселили в резервации, другим же просто стирали память и превращали в бездумных автоматов. Шли годы, и люди забывали свои совершенные технологии и уходящую в века историю.

Вот он какой, такой простой

Finn не знал об этих событиях, предшествовавших его рождению. Он появился на свет рабом. И ему повезло еще меньше, чем его собратьям. Предводитель Rashka выбрал его на роль дичи для своей охоты. И вот молодой человек впервые очутился за высокой оградой, которая окружала деревню. Он знал одно: ему надо было выжить, выжить вопреки всему. А уж если он не погибнет во цвете лет, то остаток жизни посвятит борьбе с ненавистными Rashka...

И вот, главный герой наконец-то по-

является на экране, и мы наконец-то можем оценить графическое оформление игры. Играющий наблюдает за развитием событий от третьего лица, с позиции, которая называется "сверху-сбоку" (в изометрии). В начале Alien Earth главный герой находится в диких джунглях, на территории, где когда-то был земной город.

Здесь ему кажется все новым, необычным. Обычные постройки, как то: кинотеатр или телефонная будка — он принимает за храмы Древних. Предметы же, оставшиеся от последнего поколения свободных людей, Финну кажутся священными реликвиями.

Однако у него нет времени глазеть по сторонам. Кроме того, что на него постоянно нападают обитатели джунглей, он еще и играет роль дичи в охоте высокого сановника! Поэтому очень скоро Финн учится комбинировать предметы для получения более совершенного оружия и других полезных вещей.

Первые шаги

Это довольно несложно. Вообще интерфейс в игре прост. Передвижение осуществляется при помощи мыши или клавиатуры (вспомните последнюю Ultima). Движения персонажей реалистичны настолько, насколько они могут быть реалистичны для такой игры. Графический мир Alien Earth разбит на множество маленьких частей. При переходе из одной части в другую происходит некоторая задержка (компьютер просчитывает очередную сцену). С одной стороны, это хорошо — можно быстро передвигаться внутри сцены. Однако эти кусочки игрового мира невелики, а времени на их загрузку уходит немало.

Но и, к счастью, запутаться в этих сценах практически невозможно. В игре есть автокарта, на которой указаны даже названия мест, где вы побывали. Она вызывается клавишей Tab.

Чтобы совершить действие над



■ Беседа в Alien Earth ведется в традиционном для adventure стиле. Вы задаете вопрос, собеседник отвечает, появляется панель с новыми темами



■ Люди после нашествия инопланетян так хорошо забыли свою историю, что даже эту разбитую телефонную будку в деревне принимают за Храм Древних



■ И не такое бывает с теми, кто пережил Войну и Нашествие



■ Дома в лесу — единственное безопасное место

предметом (или переговорить с другим персонажем), надо навести на него курсор и нажать на правую кнопку мыши. Перед вами появится список возможных действий. Некоторые варианты закрашены в серый. Как правило, это означает, что для совершения данного действия вы находитесь слишком далеко от предмета.

Левая кнопка мыши служит для боя оружием или магией. Если щелкнуть правой кнопкой мыши на персонаже, появится Inventory (там-то и надо комбинировать предметы). Оттуда можно перейти к окнам выбора оружия или магического заклинания, а также в окно опций.

Да здравствуют приставки!..

Окно опций заслуживает отдельного упоминания. Самая странная вещь в нем — наличие кнопки Load и отсутствие Save. Это объясняется тем, что Alien Earth является прямым потомком Shadowrun — игры для Super Nintendo. От нее-то и унаследовалась такая неудобная система сохранения: сохранение происходит, только когда Finn засыпает. Радоваться такому изощренному способу сложно, сами понимаете.

Пожалуй, это наиболее заметный не-

достаток игры. Вторым недостатком, который можно выловить, является чересчур уж тщательное разбиение игрового мира на кусочки. И ничего иного вроде бы даже и не обнаруживается.

Однако особых достоинств игра также не содержит. Конечно, фоны отрисованы неплохо, движения персонажей в достаточной мере реалистичны, звуки взяты не из самой худшей библиотеки звуковых эффектов, да и анимационные вставки довольно качественно выполнены. Но не больше. Все, на что может претендовать игра — на оценку чуть выше среднего. Для приставки Alien Earth весьма недурна, для компьютера же... только на большого любителя. Правда, что-то я не припомню адреса ближайшего фэн-клуба любителей посредственных action/adventure.

Павел Коротов

Альтернативное мнение

Глядишь вот на Alien Earth — и сразу припоминается возвращенный на теплой австралийской почве KKnD. Там beat'овцы тоже выезжали за счет невесты от какого кенгуру почерпнутых идей, которые вроде новизной и не отли-

чались, но вроде как и ни на что похоже не были. Здесь — снова. Ну что оригинального в Alien Earth, приключенческом гамесе с элементами всякоразных боев-разборок? Да ничего. Ну, может, графика круче, чем в какой-нибудь LBA. Ну, может, почти ничего подобного и не было на PC, кроме той же LBA I/II, все прочее — это либо action в изометрии (Crusader и пр.), либо RPG в изометрии (Fallout), либо rogue в изометрии (Diablo). А так — ну ничего оригинального! Вот только на ближайшие два месяца в России Alien Earth хитом будет, предрекаю.

Геймер

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●●●
Рейтинг	7.0
Время освоения: от 1 до 2 часов	
Сложность: высокая	
Знание английского: желательно	



■ Вот так выглядит бой. Мелко и маловыразительно, зато просто и удобно



■ Автокарта в Alien Earth — очень полезная вещь. Вряд ли вам удалось бы без нее заблудиться, но найти тропинки, ведущие к следующим сценам, было бы проблематично



Frequently Asked Questions

В нынешние времена тема 3Dfx и грядущего Voodoo 2 вызывает у всех массу вопросов. Как следствие, к игровым журналам, и к нам в том числе, звучат настойчивые просьбы, плавно переходящие в куда как более настойчивые требования, рассказать о трехмерных акселераторах — зачем они нужны (есть еще те, кто сомневается в необходимости их использования), каким образом действуют, какими преимуществами и недостатками обладают.

Поток вопросов увеличился, когда стало известно о скором появлении платы Voodoo 2. Очевидно, что сейчас уже практически нет смысла покупать разом устаревший Monster 3D. Очевидно и то, что в скором времени пойдут игры, которые удовлетворительно чувствуют себя только на Voodoo 2, а на наличие в компьютере устаревших акселераторов первой волны даже и внимания не обращают. Неочевидно только одно: имеет ли смысл по весне сломя голову мчаться в магазин и выкладывать 300 долларов за Voodoo 2? и, собственно, в чем заключаются те предполагаемые преимущества, которые данная плата может дать игроку?..

Нам уже дважды приходилось обращаться к проблеме 3Dfx, публикуя обзорные статьи. Можно было бы и на сей раз сделать нечто подобное — однако... Однако кто может лучше рассказать о Voodoo 2, чем ее разработчики, и к чему пытаться строить некие туманные умозаключения на основе проскакивающих в зарубежной прессе статей, когда

вам наверняка нужны конкретные факты, и ничего больше?..

Предлагаемый вашему вниманию FAQ по Voodoo 2 составлен самими ее создателями на основе "народных" вопросов. Перед вами — информация из первых рук. Насколько объективная, насколько это только возможно на сегодняшний день.

После статьи вашему вниманию предлагается составленный нами список игр, которые поддерживают 3Dfx, как уже появившихся в продаже, так еще и только метящихся на осуществление революционных переворотов в наших мозгах (а более вероятно — на наших компьютерах, так как подчас для них возникает необходимость в покупке нового железа). Вероятно, вам будет проще определиться с необходимостью покупки Voodoo 2, если вы будете знать, какого рода игры были (или будут) выпущены под Voodoo Graphics.

Иван Самойлов

Общая информация

Вначале имеет смысл в нескольких словах рассказать об основных возможностях платы Voodoo 2. Эти возможности таковы:

- Основной микросхемой платы Voodoo 2 является двухтекстурный процессор, способный накладывать сразу две текстуры на полигонный треугольник за одну операцию (проход).

- Voodoo 2 будет работать на любой тактовой системной частоте, от 80 Mhz до 100 Mhz включительно.

- Производительность платы Voodoo 2 — 50 BOPS (биллионов операций в секунду).

- Плата Voodoo 2 способна обсчитывать 3 миллиона полигонных треугольников (примечание: стандартный полигонный треугольник состоит из 50 простейших полигонов) и 90 миллионов треугольников с двойным текстурированием.

- По основным параметрам (двулинейное фильтрование, MIP текстурирование, обсчет альфа поверхностей, скорость работы с Z-буффером) Voodoo 2 превосходит все существующие чипсеты Voodoo более чем в три раза.

- Плата Voodoo 2 будет устанавливаться в слот PCI на системной плате Pentium, впоследствии появится AGP (advanced graphics port) вариант.

- Плата Voodoo 2 построена на 192-битной архитектуре, скорость работы с видеопамью — 2.2 гигабайта в секунду, что позволяет аппаратно выполнять операции с плавающей точкой при обсчете полигонных треугольников.

- Плата Voodoo 2 будет полностью совместима со всеми версиями программ Glide, Direct 3D и OpenGL для плат Voodoo 1, таких как Monster 3D.

- При желании вы можете установить в компьютер две платы Voodoo 2 и получить практически двойной выигрыш в производительности. Такой режим установки получил название Scanline Interleave (SLI). В этом случае дополнительная плата устанавливается в свободный PCI слот, подключается к основной кабелем-переходником, а к основной плате подключается монитор.

К вышесказанному можно дать ряд примечаний:

- Вы не сможете поставить на одну машину две AGP платы Voodoo 2 и использовать режим SLI. Это объясняется тем, что в системе есть только один AGP слот.

- При подключении Voodoo 2 можно использовать кабель-переходник от старой Voodoo. Одной проблемой меньше.

Первый 3D ускоритель на плате Voodoo 2 будет продаваться фирмой Diamond Multimedia. По последним данным, розничная цена Monster 3D 2 будет держаться на уровне 250–300\$. Monster 3D 2 появится в продаже не раньше конца февраля (весьма вероятно, что и в марте).

Как известно вот уже целый год, с момента появления первого 3D ускорителя на чипсете Voodoo конкуренты 3Dfx ведут борьбу в надежде заполучить пальму первенства или хотя бы выйти по производительности на один уровень с Voodoo. Появление чипсета Voodoo 2, по производительности превосходящего своего предшественника втрое, приведет эффект разорвавшейся бомбы.

А ведь на машину можно поставить сразу две платы! Хотя, если провести сравнение с Voodoo 1 по скорости работы с памятью (45 миллионов пикселей в секунду), то выигрыш Voodoo 2 выглядит не столь очевидным: 90 миллионов пикселей в секунду. Это объясняется тем, что увеличение производительности происходит во многом за счет аппаратной поддержки мультитекстурирования и работы с полигональными треугольниками.

Пока неизвестно, появится ли Voodoo 2 Rush (полноценная 2D и 3D видеокарта от 3Dfx на чипсете Voodoo 2) или же все силы будут брошены на разработку следующего чипсета Voodoo — "Banshee", который станет поддерживать также и 2D графику.

Voodoo 2 в вопросах и ответах

1. Что такое Voodoo 2?

Voodoo 2 — 3D ускоритель нового поколения, выпускаемый фирмой Voodoo Graphics. Плата ускоряет вывод полноэкранной трехмерной графики и использует основную видеокарту для вывода 2D изображения, подсоединяясь к ней кабелем-переходником. Voodoo 2 рассчитана на серьезных игроков, требующих от игр максимум производительности. Две карты Voodoo 2 можно объединить вместе, повысив общую производительность системы в два раза.

2. В чем преимущества Voodoo 2 в сравнении с Voodoo Graphics?

По последним подсчетам, Voodoo 2 работает в три раза быстрее своей предшественницы при операциях с мультитекстурированием. Кроме того, Voodoo 2 поддерживает более высокие разрешения, вплоть до 1024x768x16. Это позволит запускать на данном 3D ускорителе игры нового поколения, с великолепными визуальными 3D эффектами. Мультитекстурирование позволяет использовать визуальные спецэффекты.

3. Какие системные требования у платы Voodoo 2?

Требования остались теми же, что и у Voodoo Graphics — Pentium 90 или выше с 16 мегабайтами оперативной памяти и PCI шиной стандарта 2.1. Весьма вероятно, что у нескольких старых игр возникнут проблемы несовместимости, и для запуска их под Voodoo 2

4. Какие игры пойдут на Voodoo 2?

На новой плате Voodoo 2 пойдут все игры, использующие Microsoft DirectX API, а также большинство игр, написанных под текущую версию Glide API. Весьма вероятно, что у нескольких старых игр возникнут проблемы несовместимости, и для запуска их под Voodoo 2

придется делать перекомпиляцию под новую версию Glide. Те же игры, которые базируются на движке Quake, будут запускаться посредством встроенного в них OpenGL драйвера. При тестировании Quake были достигнуты следующие результаты: Pentium2-300 и две платы Voodoo 2, соединенные в SLI, — 147 fps; Pentium2-266 с платой Voodoo 2 — 116 fps. В принципе, любая игра, работающая под Voodoo Rush, станет работать еще лучше под Voodoo 2. Сейчас в стадии разработки находится более 400 игр для нового чипсета!

5. На моей материнской плате есть AGP. Могу ли я подключить Voodoo 2 в AGP слот?

Технология Voodoo 2 позволяет использовать AGP слот в так называемом 66 Mhz режиме. Это означает, что плата Voodoo 2 будет работать в AGP на частоте 66 Mhz вместо стандартных 33 Mhz шины PCI. Во всем остальном AGP вариант будет таким же, как и PCI.

6. Что такое SLI?

Аббревиатура SLI расшифровывается как Scan Line Interleaving. SLI подключение позволяет вам при наличии двух одинаковых PCI карт Voodoo 2 от одного и того же производителя соединить их вместе, используя прилагающийся кабель. При выводе изображения главная карта будет прорисовывать нечетные линии, а вспомогательная — четные. В некоторых случаях это практически удваивает производительность системы.

7. Смогу ли я соединить SLI подключением AGP и PCI вариант Voodoo 2? Или же соединить вместе Voodoo Graphics и Voodoo 2?

Нет, нет и нет. Использовать SLI подключение можно только при наличии двух PCI плат Voodoo 2 от одного и того же производителя.

8. Что работает быстрее — AGP вариант Voodoo 2 или две PCI карты в SLI подключении?

Это зависит от используемого программного приложения. Если программа часто обменивается данными с системной платой, то AGP вариант будет быстрее. Если же программе требуется обчислять большое количество полигонов — предпочтительнее будет использовать SLI вариант. В основном 2 PCI карты все-таки быстрее, чем одна AGP.

9. С каким объемом предустановленной памяти будет продаваться плата Voodoo 2?

Все зависит от производителей. Voodoo 2 поддерживает от 2 до 4 мегабайт EDO памяти для frame буфера и от 2 до 4 Мб EDO памяти на каждый текстовый процессор.

Тест производительности GLQuake

Системная конфигурация тестируемого компьютера:

- CPU: Intel Pentium II 350 Mhz
- Материнская плата: Intel 440FX-based ATX
- RAM: 64 Mb EDO-DRAM
- O/S: Windows NT 4.0
- 3D ускоритель: 3Dfx Voodoo 2 плата с 4 Мб памяти для текстур (по 2 Мб на каждый процессор обработки текстур) и 4 Мб памяти для frame буфера

Результаты тестирования:

- GLQuake 840x480 / 16-bit (benchmark demo) 100 sync 94.8fps
- GLQuake 800x600 / 16-bit (benchmark demo) 100 sync 70.8fps
- G2 Test 640x480 / 16-bit (benchmark) 78.0fps

10. Могу ли я использовать видеокарту Voodoo Rush вместе с Voodoo 2?

Да. Подойдет абсолютно любая 2D видеокарта.

11. Да, Voodoo 2 — это круто! Когда я смогу приобрести эту плату и сколько мне придется выложить за это удовольствие?

На данный момент несколько крупных компаний уже заявили о производстве 3D ускорителей на чипсете Voodoo 2. Появления в продаже ожидается в первом квартале 1998 года. Розничная цена будет на уровне 300\$.

12. Voodoo 2, также как и Voodoo Graphics, будет работать только в полноэкранном режиме?

Да, Voodoo 2 — 3D ускоритель вывода полноэкранной трехмерной графики. Плата подсоединяется через кабель-переходник к вашей основной видеокarte, или же вы можете использовать два различных монитора для вывода изображения.

13. Что нужно для установки Scan Line Interleaving соединения? Могу ли я поставить на машину больше двух карт Voodoo 2?

Вам потребуется два свободных PCI слота, две одинаковых платы Voodoo 2 от одного и того же производителя и последняя версия драйверов для Voodoo 2. К сожалению, на одну машину нельзя поставить больше двух 3D ускорителей.

14. Какой вариант работает быстрее — 2 PCI карты в SLI соединении или AGP вариант Voodoo 2?

Все зависит от используемого программного приложения. Если программа часто обменивается данными с пла-

той, AGP вариант будет быстрее. Если же программе требуется обчислывать большое количество полигонов — SLI вариант будет работать с большой производительностью.

15. Насколько быстрее работает AGP вариант Voodoo 2, нежели PCI? AGP плата работает в режиме 1x или 2x? Что появится раньше?

Плата Voodoo 2 работает с AGP в режиме 1x. Это означает, что карта работает без использования дополнительных возможностей AGP порта. То есть Voodoo 2 видит AGP как PCI слот с тактовой частотой 66 Mhz. Сроки выхода опять же зависят от конкретных производителей. Скорее всего, сначала появится PCI вариант (как более распространенный), затем AGP.

16. Появится ли видеокарта Voodoo Rush с чипсетом Voodoo 2 и можно ли ее будет подключить к Voodoo 2 по технологии SLI?

Нет. У Voodoo Rush совершенно другая архитектура, исключающая возможность поддержки SLI.

17. Весьма вероятно, что после выхода Voodoo 2 3Dfx понизит цены на уже устаревший чипсет Voodoo Graphics. Что вы можете сказать по этому поводу?

Увы, но 3Dfx пока что ничего не может сказать о возможном снижении цен.

18. Можете ли вы назвать уже вышедшие игры, поддерживающие новый чипсет Voodoo 2?

К сожалению, кроме GLQuake, Quake 2 и других игр, написанных на движке Quake, ничего другого сейчас нет. В будущем следует ожидать вала игр под Voodoo 2.

19. В одной из статей о 3Dfx говорилось, что при тестировании Quake 2 была достигнута частота обновления экрана 110 кадров в секунду. Какое оборудование использовалось при тестировании, каковы были настройки игры, и, в частности, применялась ли вертикальная синхронизация (VSYNC)?

При тестировании использовался компьютер Pentium 2 — 266, чипсет 440FX, 64 мегабайта EDO DRAM и Windows NT4. В качестве 3D ускорителя использовалась плата Voodoo 2 (с конфигурацией памяти 4/4/4) на частоте 90 Mhz. Вертикальная синхронизация не использовалась. Играли в GLQuake с возможностями мультитекстурирования на разрешении 640x480 с размером активного окна = 120. Звук отсутствовал. Отсутствие вертикальной синхронизации означает, что частота обновления экрана не привязывалась к частоте вертикальной развертки монитора (во избежание возможных замедлений при ожидании окончания вертикальной синхронизации).

20. Карта Voodoo 2 поддерживает 100 Mhz материнскую плату?

100 Mhz чего?! 100 Mhz шину обмена? Да. 100 Mhz SDRAM? Да.

21. Хотя по характеристикам Voodoo 2 производительность при работе с полигонными треугольниками увеличилась почти втрое, количество одновременно выводимых на экран полигонов удвоилось. Значит ли это, что производительность Voodoo 2 всего в два раза выше, чем Voodoo 1?

Нет, это не так. Вы не учитываете многие другие факторы, например, аппаратную поддержку обсчета полигонов, значительно разгружающую процессор. Также производительность зависит от используемого программного обеспечения. Если игре требуется быстрый вывод полигонов — Voodoo 2 работает в два раза быстрее Voodoo. Если же игра требует много ресурсов для обсчета полигонов или использует мультитекстурные спецэффекты — Voodoo 2 будет работать гораздо быстрее своей предшественницы.

22. Сколько памяти будет ставиться на плату Voodoo 2 и что, например, означает аббревиатура 6 Mb (то есть каким образом распределяется память между различными процессорами)? Можно ли увеличить количество памяти на плате?

На Voodoo 2 можно поставить от 2 до 4 мегабайт памяти для frame буфера и от 2 до 4 Mb памяти на каждый текстурный процессор. Текстурные процессоры обязательно должны иметь равное количество RAM. Пользователь может поставить на плату до 12 Mb памяти.

23. Планируется ли выпуск платы Voodoo 2 с TV-выходом, как, например, Saporus Pure3D? Планирует ли Saporus выпуск 3D ускорителя на чипсете Voodoo 2?

Сделать модификацию Voodoo 2 с TV-выходом — не проблема. Опять же, все зависит от самих производителей. К сожалению, в отношении Saporus у меня нет точных сведений.

24. Будет ли Voodoo 2 обладать новыми аппаратными функциями улучшения графики?

Среди новых возможностей чипсета числится мультитекстурирование (наложение сразу двух текстур за один проход). Это позволяет использовать графические спецэффекты, такие как real-time освещение, наложение теней, эмуляция bump текстурирования, отражения поверхностей и т.д. С увеличением числа полигонов большую роль также играет сглаживание полигонных углов. Кроме того, если игра использует мультитекстурирование, то многие спецэффекты, выполнявшиеся раньше в два приема, теперь будут выполняться

за один проход (например, GLQuake). Увеличится качество изображения и улучшится фильтрация.

25. Планируется ли поддержка следующих функций:

а) 24-битный рендеринг?

Все рендеринговые операции с графикой производятся в 32-битном RGBA формате, но обмен с frame буфером ведется в основном 16-битной графикой, соответственно, и на экран выводится 16-битное изображение.

б) более чем три frame буфера?

Нет.

в) сглаживание полигонных углов?

Да.

г) анизотропное фильтрование?

...эээ ...нет.

д) мультитекстурные спецэффекты (тени и отражения)?

Да, возможны, причем благодаря аппаратному текстурированию многие спецэффекты выполняются на аппаратном уровне.

26. Все, кто не использует процессоры Intel, а предпочитают более дешевые варианты (AMD, Cyrix), по-прежнему будут страдать в плане производительности?

Все зависит от скорости работы процессора в операциях с плавающей точкой, хотя Voodoo 2 является более независимой в этом отношении, по сравнению с Voodoo 1, так как все операции по работе с полигонными треугольниками реализованы на аппаратном уровне.

27. По последним подсчетам, для создания полностью РЕАЛЬНОГО трехмерного мира от 3D ускорителя потребуется производительность 80 миллионов полигонов в секунду. Когда 3Dfx сможет выпустить плату, способную работать с графикой на такой скорости?

Ммм... Надеемся, что нам удастся сделать это раньше всех!

28. Когда мы услышим хоть какие-нибудь новости о разработках Banshee?

Ответим бессмертной фразой Джо-на Кармака: Как только, так сразу :).

29. Поддерживает ли Voodoo 2 разрешение 960x720 пикселей?

К сожалению, нет, это разрешение можно использовать только при наличии двух плат Voodoo 2 с 4 мегабайтами frame буфера на каждой, использующих SLI подключение. Все разрешения, используемые на Voodoo 2, должны состоять из блоков по 32 пикселя (то есть и высота, и ширина экрана должны без остатка делиться на 32). Хотя видеоконтроллер может работать с любым разрешением, рабочая память делится на блоки по 32k. Соответственно, при разрешении 960x720 выделяется блок памяти 960x736, что потребует наличие

на плате $960 \times 736 \times 2 \times 2 = 4.04$ мегабайта памяти. Как видите, стандартных четырех мегабайт одной платы будет недостаточно.

30. Смогу ли я при использовании SLI комбинации Voodoo 2 устанавливать карты в любые слоты PCI, или же они обязательно должны находиться рядом?

Да ставьте, как вам заблагорассудится. Единственным ограничением в этом случае будет служить длина кабеля-переходника между двумя платами.

Официальный FAQ по 3Dfx

1. Как мне избежать перегрева микросхем при работе двух плат Voodoo 2?

Чипсет Voodoo 2 по размеру гораздо меньше, нежели его предшественник Voodoo 1. Поэтому, хотя микросхемы и работают с большой тактовой частотой, проблема перегрева не является головной болью. Встроенного вентилятора более чем достаточно.

2. Возможно ли при использовании двух плат достичь разрешения $1024 \times 768 \times 16$ и использовать аппаратный Z-буфер?

Да, разрешение $1024 \times 768 \times 16$ с аппаратным и даже тройным Z-буфером является достижимым. Но для этого вам понадобятся две платы Voodoo 2 с 4 мегабайтами frame буфера памяти на каждой. Розничная версия Voodoo 2 будет поставляться с 2 мегабайтами, соответственно, вам потребуются докупать дополнительную память.

3. При использовании SLI подключения одна из плат является вспомогательной, другая — основной. Вспомогательная получает через кабель-переходник только аналоговый видеосигнал, а вся информация передается через PCI слот. Не приведет ли это к ухудшению производительности (системной шины придется передавать в два раза больше данных, общаясь с двумя разными платами). Или же существует вариант передачи данных на обе платы сразу?

Все данные передаются только один раз и на обе карты сразу. Так что SLI подключение не ухудшит производительности системы. Обе карты используют один и тот же порт ввода/вывода данных для коммуникации с системой.

4. Многие люди жаловались на аппаратную фильтрацию изображения при использовании чипсета Voodoo 1. Нельзя ли сделать фильтрацию Voodoo 2 более... точной?

Теперь все в порядке :-). Мы прислушиваемся к просьбам своих пользователей.

5. Каждый из процессоров на плате Voodoo 2 сможет работать с 4 мегабайтами памяти. Следовательно, по максимуму на одну плату можно установить 12 мегабайт памяти, на две — 24 мегабайта (8 мегабайт frame буфер и 8 мегабайт памяти для текстур, еще 8 мегабайт отпадают). Не могли бы вы объяснить, почему, при наличии 16 мегабайт текстурной памяти, можно использовать только 8 Мб?

Когда вы используете SLI конфигурацию, текстуры скачиваются на обе платы сразу и помещаются в текстурную память. Теперь становится понятным, почему возможно использование только 8 мегабайт текстурной памяти, хотя на двух платах в общей сложности 16 Мб.

6. Почему вы ввели лимит памяти, доступный процессору texelfx2 платы Voodoo 2? Неужели нельзя было сделать доступным использование памяти до 1 гигабайта включительно? Или это было сделано специально? Все понятно, вы просто решили обеспечить себе будущее, со временем увеличивая количество адресуемой памяти, выпуская новые модификации платы и заставляя простых игроков за гроши продавать свои устаревшие карты и выкладывать круглые суммы на новую покупку!

Назову три причины. Во-первых, это действительно деньги (знаете, такие маленькие и зелененькие :). Во-вторых, повышенное потребление электричества каждым чипом памяти :). И, наконец, главное — какому "простому" игроману потребуется один гигабайт памяти на 3D ускорителе? Игр с такими требованиями, вообще-то, не существует...

7. Вы уже достали расхваливать свою продукцию. БЫСТРЕЕ — это не всегда ЛУЧШЕ!!!

Вам не нравится производительность карты Voodoo 2? Так учтите, достичь скорости вывода 60-75 кадров в секунду можно только на сравнительно простых приложениях. Графика компьютерных игр неуклонно улучшается. И все эти, на первый взгляд, слишком крутые показатели через год будут в самый раз. Мы ведь не живем одним днем, но и загадываем на будущее.

8. Если графическое приложение или игра не использует второй TMU (Texture Mapping Unit — процессор обработки текстур), возможно ли использование текстурной памяти первым TMU? Если это невозможно, то в играх, не использующих второй TMU, у нас будет доступно всего 2 мегабайта текстурной памяти и 2 мегабайта frame буфера (то есть конфигурация старого доброго Voodoo 1)?

Если игра не использует второй TMU, то его память становится доступной для использования первым TMU. Таким образом, плата Voodoo 2 с двумя мегабайтами памяти у каждого из TMU будет выглядеть как 3D ускоритель с 4 Мб текстурной памяти. Более подробную информацию по этому вопросу можно найти в руководстве для программистов по Glide.

9. Проводили ли вы тестирование Voodoo 2 на машинах с другими процессорами?

Пока еще нет, поэтому я не могу точно сказать что-либо или рассуждать об этом, но если принять к сведению, что плата Voodoo 2 имеет аппаратную поддержку работы с полигонами, можно ожидать весьма неплохих результатов от любой, даже более медленной системы. Разумеется, если мы и снимаем с процессора операции по расчету полигонов, это не значит, что скорость игры зависит только от скорости 3D ускорителя. Поэтому, если игре требуется мощный процессор как таковой, то это не исправишь.

10. Насколько мощная аппаратная поддержка полигонов предусмотрена в Voodoo 2?

Мощностей одной карты достаточно для обсчета от 2 до 3 миллионов полигонов в секунду (скорость также зависит и от других параметров).

11. Почему бы вам не поставить на плату Voodoo 2 дополнительный RAM кэш (например, 32 мегабайта) обычной 60ns DRAM? Таким образом Voodoo 2 сможет подгружать вначале игры все необходимые текстуры в этот кэш. После чего в процессе работы будут использоваться текстуры из кэша, а не загружаться из оперативной памяти, освобождая системную шину от перекачки лишней информации. 60ns DRAM гораздо дешевле, чем 25ns DRAM, используемая на плате, и любой сможет создать себе приличный кэш. Что вы думаете по этому поводу?

25ns DRAM стоит не так уж и дорого. Если вам нужна быстрая работа с памятью — поставьте себе максимально возможные 12 мегабайт. С другой стороны, AGP порт позволяет сделать то же самое, используя системную память компьютера.

12. Из ваших слов следует, что плата Voodoo 2 для AGP порта будет подгружать текстуры из оперативной памяти в два раза быстрее, нежели обычный PCI вариант? Мне почему-то казалось, что выигрыш при использовании AGP варианта незначителен. Если это не так и если впоследствии появится двойной порт AGP, то Voodoo 2 для AGP станет

лучшим решением для многих игр. Так ли это?

AGP позволяет системной шине обмениваться с платой на тактовой частоте 66 MHz, так что использование быстрой памяти и мощного процессора позволит практически вдвое увеличить скорость загрузки текстур.

13. А что будет при использовании шины данных на 100 Mhz?

Скорее всего, речь идет о тактовой частоте работы процессора с шиной данных. 100 MHz шина позволит процессору работать с оперативной памятью на скорости 200 мегабайт в секунду. На данный момент младшие модели Pentium'ов обмениваются информацией на скорости 40–50 мегабайт в секунду. Новые модели практически в два раза быстрее (80–90 Mb/c). Большую роль играет скорость самой памяти. Подводя итог, можно сказать, что 100MHz шина данных значительно увеличит производительность Voodoo 2.

14. Возможно ли создать PCI или AGP вариант Voodoo 2 платы с двумя процессорами PixelFX и использовать SLI соединение всего с одной картой (возможно ли в этом случае совместное использование двух процессоров TexelFX без каких-либо конфликтов)? Если да, то идеальной конфигурацией Voodoo 2 было бы: 2 PixelFX процессора по 4 мегабайта памяти на каждый и два TexelFX процессора, также с 4 Mb памяти. Всего 16 мегабайт (рабочей 12 Mb), SLI и разрешение 1024x768 с аппаратным Z-буфером. Скорее всего, цена будет слишком высокой для рядового игромана, но со временем...

Вы правы, создание такой карты возможно — посредством использования PCI моста. Quantum 3D уже удалось сотворить нечто подобное, скомбинировав SB100 и Voodoo1... Правда, на AGP порту сделать это невозможно, так как туда можно подключить только одно устройство. Если только в будущем появится нечто вроде AGP моста...

Перевод с английского выполнил ViV

Редакция "Навигатора" выражает благодарность

"Operation 3Dfx"

(www.op3dafx.com) за любезно предоставленное разрешение на публикацию данных материалов и

"Russian Gaming World"

(<http://dial.ortv.ru/rgw/>) за громадную и неоценимую помощь, оказанную в осуществлении проекта

Список игр, поддерживающих 3Dfx

Некоторые из приведенных игр поддерживают не только 3Dfx, но также и другие трехмерные акселераторы (через Direct3D или посредством патчей). В списке указаны только уже вышедшие игры. На абсолютную полноту данный список не претендует. Дата последнего обновления — 25 февраля 1998 года.

Сокращения: (n) — native — встроенная поддержка 3Dfx, (p) — patch — поддержка 3Dfx через патч, выпущенный спустя какое-то время после релиза игры.

Название игры	Издатель/Разработчик	Patch/Native
ABC Sports Indy Racing	Disney/ABC	(n)
Actua Soccer	Gremlin	(p)
Actua Soccer 2	Gremlin	(n)
Agile Warrior	Virgin/Black Ops	(p)
Air Warrior 3	Interactive Magic/Kesmai	(n)
Andretti Racing	EA/Stormfront	(n)
Archimedean Dynasty	Blue Byte	(p)
Battle Arena Toshinden	PIE/Takara	(p)
Battle Arena Toshinden 2	PIE/Takara	(n)
Bug Riders	GT/n-Space	(n)
Carmageddon	SCI/Stainless	(p)
Carmageddon Splat Pack	SCI/Stainless	(n)
CART Precision Racing	Microsoft/Terminal Reality	(n)
Cyber Gladiators	Sierra	(p)
Cyberdome	Microleague/General Admission	(p)
Dark Forces 2: Jedi Knight	LucasArts	(n)
Dark Rift	Kronos/Vic Tokai	(p)
Daytona USA Deluxe	SEGA	(p)
Descent 2	Interplay/Parallax	(p)
Die By The Sword	Interplay	(n)
Die Hard Trilogy	FOX Interactive	(p)
EF2000	Ocean/DID	(p)
Excalibur 2555AD	Telstar/Sir-Tech	(n)
Extreme Assault	Blue Byte	(p)
F1 Racing Simulation	UbiSoft	(n)
F22 Air Dominance Fighter	Ocean/DID	(n)
Fatal Racing	Gremlin	(p)
FIFA '98: Road to World Cup	EA/EA Sports	(n)
Fighter Ace	Microsoft	(n)
Final Racing: CyberSpace 2001	Front Media	(n)
Flight Unlimited 2	Looking Glass	(n)
Flying Corps	Empire/Rowan	(p)
Flying Corps Gold	Empire/Rowan	(n)
Forced Alliance	RipCord	(n)
Formula 1	Psygnosis	(n)
Frogger	Hasbro	(n)
Galapagos	EA/Anark	(n)
G-Police	Psygnosis	(n)
Grand Theft Auto	BMG/DMA Design	(n)
Hardcore 4x4	Psygnosis	(p)
Havoc	Reality Bytes	(p)
Heavy Gear	Activision	(n)
Helibender	Microsoft/Terminal Reality	(p)
Hexen 2	GT/Raven	(n)
HyperBlade	Activision	(p)
iF-22 Raptor	I-Magic	(n)
Ignition	Virgin/UDS	(n)
Incubation	Blue Byte	(n)
Independence Day	Fox Interactive	(p)
International Rally Championship	Europress	(n)
Interstate '76	Activision	(p)
Jetfighter 3	Interplay	(p)
Jetfighter 3 Platinum	Interplay	(n)
JetMoto	Sony/SingleTrac	(n)
Joint Strike Fighter	Eidos	(n)
Lands of Lore 2	VIE/Westwood	(p)
Longbow 2	EA/Jane's	(n)
Madden NFL '98	EA/EA Sports	(n)
Mageslayer	GT/Raven	(n)
Malice (TC for Quake)	Quantum Axxess	(p)
Manx TT Superbike	SEGA	(n)
MDK	PIE/Shiny	(p)
MechWarrior 2	Activision	(p)
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	(n)
Monster Truck Madness	Microsoft/Psygnosis	(p)
Moto Racer	BMG	(p)
MS Flight Simulator '98	Microsoft	(n)
Myth: The Fallen Lords	Bungie Software	(n)
Nascar Racing 2	Sierra	(p)
NBA Live '98	EA/EA Sports	(n)

Список игр, которые будут поддерживать 3Dix

В список внесены также и некоторые уже вышедшие игры, к которым ожидается патч для 3Dix. На абсолютную полноту данный список не претендует. Дата последнего обновления — 25 февраля 1998 года.

10th Planet, 10 Six

Aces: X-Fighters, Actua Golf 2, Actua Hockey, Adrenix, Aironauts, Alien 4: Resurrection, Alien vs. Predator, All Out War, All Stars Baseball '97, Anachronox, Ares Rising, Armored Fist 2, Armour Command, Asheron's Call, Assault Korps

Babylon 5, Barrage, Battlecruiser Commander, Battlesport 2, Battlezone, Beast Wars, Berzerker 3D, Blade, Black and White, Blitz, Blood, Blood 2, Buggy, Burnout

Carmageddon 2, Collin McRae Rally, C&C: Commando, C&C2: Tiberium Sun, Confirmed Kill, Crash, Creatures 2, Croc, Crusader 3: No Mercy, CyberStrike 2

Daikatana, Dark Project, Dark Vengeance, Daytona USA, Dead Unity, Deathtrap Dungeon, Deathkark, Deep Six, Descent 3, Descent: Freespace, Descent To Undermountain, Diablo 2, Dirt Race: Xtreme, Doppleganger, Dreams to Reality (официальный релиз), Dr. Franken, Duke Nukem Forever, Duke Nukem 5, Dungeon Keeper 2

EarthSiege 3, Earthworm Jim 3D, Ed Hunter, Elder Scrolls: Battlespire, Elder Scrolls: Morrowind, Elder Scrolls: Red Guard, Enemy Zero, Esoteria, Eternal Battle, European Air War, EverQuest, Evolution, Evolve

Falcon 4, Fatal Racing 2, Fierce Harmony, Fifth Element, Fighter Duel 2, Fighting Force, Final Fantasy VII, FireTeam, Flying Nightmares 2, Flying Saucer, Forsaken

Gabriel Knight 3, Gex 2, Golgotha, Gothica, Grand Prix Legends, Ground Effect, Gruesome Castle

Half-Life, Hardball 6, Hardwar, H.E.D.Z., Heroes of Might&Magic 3, Hi Speed

Incoming, Indestructibles, Interstate'77, iF/A-18 Carrier Strike Fighter, iPanzer 44

Jetfighter: Fullburn

King's Quest 8, Klingon Honour Guard

Leisure Suit Larry 8, Lightning, Lode Runner 2, Lunatik

M1 Tank Platoon 2, Mace, MadTrax, Magic Carpet 3, March Madness, Mars Maniacs, Max Payne, MDK 2, MechWarrior 3, MechWarrior 4, Messiah, Microsoft Baseball 3D, MIG Alley, Millennium Four, Monster Truck Madness 2, Mordor 2, Mortal Kombat 4, Moto Racer 2

Need for Speed 3, Neo-War, Nightmare Creatures 2, Ninja

Omikron, One Must Fall 2, Outlaw Racers, Out of the Void, Outrage 3D, Outwars: Starship Troopers

Panzer Commander, Pitfall 3D, Plane Crazy, Plague, Populous 3, Powerboat Racing, Powerslide, Prey, Principles of Fear

Quest for Glory 5

Raider, Rally 5, Raven of Darkness, Red Asphalt, Redline, Requiem, Resident Evil 2, Return Fire 2, Return to Kronos, Riot, Riverworld, Robo Rumble (Reflux), Robot Madness

San Francisco: Alcatraz, San Francisco: Rush, Screaming Demons, Septerra Core, Settlers 3, Shadowman, Shadow Master, Shattered Steel 2, SimCity 3000, SiN, SiN 2, Skies, Soccer Nation, Soviet Strike, Sparkler, Spearhead, Special Operations (SpecOps), Speedtribes, Speedy Zone, Star Control 4, Star Nations, Star Trek: Birth of the Federation, Star Trek: First Contact, Star Trek: Klingon Honor Guard, Star Trek: Secret of Vulcan Fury, Stonekeep 2, Stratosphere, SU-27 Flanker 2, Submarine Titans

Team Apache, Tennis Arena, Terminus, Terra 2120, TFX 3, Tomb Raider 3, Tonic Trouble, Total Annihilation 2, Toxic Squadron, Trans-Am Racing, Trespasser: Jurassic Park, Trinity (рабочее название), Triple Play '99, Turok 2, Twisted Metal 3

UEFA Soccer, Ultima IX: Ascension, Ultima Race Pro, Unreal, Uprising 2, Urban Assault

V-Rally

Wargames, Warhammer 2: Dark Omen, Wheel of Time, Wild 9, Wings of Destiny, Wizardry VIII

X-COM 4: Interceptor, X-Fighters, X-Fire, XLR8

Zombierville

Российские игры:

Архипелаг, Vangers: One for the Road, Дорожные Войны 2: Evolution, Корсар, Крайты

Название игры	Издатель/Разработчик	Patch/Native
NHL Powerplay '98	Acclaim	(n)
Need for Speed 2 SE	EA/Pioneer	(n)
Nightmare Creatures	Activision/Kalisto	(n)
Nuclear Strike	EA	(n)
Outlaws	LucasArts	(p)
Pandemonium	Crystal Dynamics	(n)
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	(n)
Parkan	Nikita	(p)
POD	UbiSoft	(p)
Pro Pilot	Sierra	(n)
Quake	GT/id	(p)
Quake 2	Activision/id	(n)
Redline Racer	UbiSoft/Criterion	(n)
Resident Evil	Virgin/Capcom	(n)
Riana Rogue	Eidos/Black Dragon	(n)
Sabre Ace	Virgin/Eagle	(n)
Scorched Planet	Virgin/Criterion	(p)
Screamer 2	Virgin/Graffiti	(p)
Screamer Rally	Virgin	(n)
Sega Worldwide Soccer	SEGA	(p)
Shadow Warrior	GT/3D Realms	(p)
Shadows of the Empire	LucasArts	(n)
Shipwreckers!	Psygnosis	(n)
SimCopter	Maxis	(p)
SODA Off-Road Racing	Sierra/Papyrus	(n)
Speedboat Attack	Telstar/Criterion	(n)
Spirit Warrior	CG Interactive	(n)
Starfighter 3000	Telstar	(p)
Starfleet Academy	Interplay	(n)
Streets Of SimCity	Maxis	(n)
Sub Culture	UbiSoft/Criterion	(n)
SWIV 3D	SCi/Sales Curve	(p)
Take No Prisoners	GT/Raven	(n)
Tanarus	Sony	(n)
Team 47 Goman	Team 47	(n)
Terracide	Eidos	(n)
Test Drive 4	Accolade	(n)
The Divide: Enemies Within	Virgin/Radical	(n)
Time Warriors	ReadySoft	(n)
TigerShark	GT/n-Space	(p)
Tomb Raider	Eidos/Core Design	(p)
Tomb Raider 2	Eidos/Core Design	(n)
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim/Iguana	(n)
Twisted Metal 2	Sony	(n)
Uprising	3DO/Cyclone Studios	(n)
Virtua Cop 2 (Virtua Squad 2)	SEGA	(n)
Virtua Fighter 2	SEGA	(p)
VR Baseball	Interplay/VR Sports	(n)
VR Soccer '96	Interplay/VR Sports	(p)
X-Car: Experimental Racing	Bethesda Softworks	(n)
X-Men (TC for Quake)	GT/WizardWorks/Zero Gravity	(n)
X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	(p)
War Gods	GT/Midway	(p)
Whiplash	Interplay/Gremlin	(p)
Wing Commander 5: Prophecy	EA/Origin	(n)
Wipeout XL	Psygnosis	(n)
Zero Divide	Microsoft	(n)

Составитель списка

Андрей Шевченко,

а также Константин Байдак и Дмитрий Иванов

Составитель списка

Андрей Шевченко

ВРЫВАЯСЬ В МИР НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

DIAMOND
MULTIMEDIA

Diamond Stealth 3D 2000 Pro 2Mb PCI OEM

- Мощный мультимедиа-акселератор для 2D, 3D игр и видео
- Высокое разрешение и эргономическая частота обновления
- Идеален для презентаций и игр через TV выход

Diamond Monster 3D 3000XL 4Mb PCI Retail

- Сверхвысокая 3D производительность
- Непрерывное и согласованное воспроизведение кадров
- Поддержка полноэкранных игр

Diamond Fire GL 1000 Pro 8Mb PCI Retail

- Идеален для Windows NT™ профессионалов, опытных пользователей Windows® 95 и фанатов компьютерных игр
- Включает прикладной инструментарий для работы в AutoCAD

Diamond Viper V330 4Mb PCI OEM/Retail

- Реальная 128-разрядная 2D и 3D графика
- Максимальная Direct3D™ производительность под Windows®

Diamond Stealth II S220 4Mb PCI OEM

- Высокоскоростной мультимедиа-акселератор для 2D и 3D графики
- Лучшая в своём классе 3D графика
- Технология TrueMedia™ для акселерированного воспроизведения видео

А также адаптеры:

Diamond FirePort 20 SCSI

Diamond FirePort 40 SCSI-3

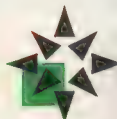


ТОРГОВАЯ СЕТЬ КОНЦЕРНА БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ

Никольская ул., 10/2	928-7392
Ленинградское шоссе, 3	742-3836
Краснобогатырская ул., 44	269-2211
Смоленская пл., 13/21	241-4908
ГУМ, 1-й этаж, линия 3	929-3159
ЦУМ, ул. Петровка, 2	292-7489
Офис Клуб, ул. Профсоюзная, 63, пав. "Станкоимпорт"	335-4083
ГУМ на Садовом	
Садовая-Кудринская ул., 7	254-5394



**КОНЦЕРН
БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ**



ДИСТРИБЬЮТОРСКИЙ ЦЕНТР

Краснобогатырская ул., 44
269-1776
913-5185
факс: 913-5188

ФИЛИАЛЫ

Красноярск:	(3912) 21-0477
Хабаровск:	(4212) 22-2014
Екатеринбург:	(3432) 51-0014

Многоканальные телефоны справочно-информационной службы: 928-7392, 928-7394; факс: 921-0077

ОБЗОР УСКОРИТЕЛЕЙ



Все вы, наверное, не раз уже слышали термин 3D ускоритель. Он уже также прочно вошел в нашу повседневную жизнь, как раньше это было с системами Multimedia. Однако со всем этим разнообразием 3D акселераторов, причем при ценовом разбросе от 40\$ до 200\$ и выше, начинаешь теряться в догадках, что же в итоге купить. Причем многие забывают древнюю народную мудрость, повествующую о некоем сыре в некоем замкнутом пространстве. В результате покупают kota в мешке, который на поверку оказывается не супер-навороченным 3D акселератором, а обыкновенной видеокартой с хиленькой поддержкой Direct3D. Собственно, эта статья призвана рассказать, что есть 3D ускоритель, а также помочь вам в выборе одного устройства для своего ненаглядного компьютера.

Вводный курс в двух словах

Для начала дадим более-менее общую характеристику 3D акселераторов. Итак, это устройство ускоряющее работу приложений, занимающихся обработкой и выводом трехмерной графики. По виду это ни что иное, как обыкновенная плата, устанавливаемая в PCI слот на материнской плате IBM PC совместимого компьютера. Отсюда и вытекает основное ограничение применения 3D акселераторов – вам потребуется компьютер модели Pentium, ведь на четверках есть только ISA слоты. К слову, уже появились модели, использующие AGP порт, но в этой статье речь пойдет не о них (также как и не пойдет речи о Voodoo 2 – по его поводу вы можете прочесть публикуемый в этом же номере Voodoo 2 FAQ).

Итак, в чем же заключаются основные преимущества при использовании 3D ускорителя? Для начала – маленький пример. Представьте себе Буратино до того, как он стал самим собой, то есть представьте себе грубый чурбан прямоугольной формы. Теперь приколотите к этому чурбану сбоку небольшую доску, также прямоугольной формы. Для удобства назовем приколотенную доску рукой. Один конец руки обозначим точкой А (с координатами x, y, z), а второй конец, там где она крепится к "телу", точкой В (x_1, y_1, z_1). Причем, в нашем случае, с рукой в форме квадратного бруса, состоящей из шести полигонов, будет не по одной точке А и В, а по четыре. Допустим, сначала рука свешивается вниз. Нам надо ее немного приподнять вверх. Для этого необходимо изменить координаты точек А в пространстве. Соответственно, процессор, получая команду, перемещает все четыре точки в новую позицию. И вы думаете, рука после этого двигается? Да не

тут-то было! Двигаются только точки А. Для перемещения самой руки потребуются поменять координаты всех точек, принадлежащих данной фигуре. Причем, дабы изображение двигалось не рывками, а более-менее плавно, необходимо обрабатывать больше 20 кадров в секунду. Соответственно, для перемещения нашей "руки" потребуются выполнять в 20 раз больше вычислений. Представили себе все эти громоздкие операции? А теперь вспомните Quake. Ведь там монстры как монстры, а не неотесанные однорукие чурбаки.

Теперь разберем тот же самый пример с использованием 3D ускорителя. Итак, процессор задает новые координаты всех четырех точек А и посылает их 3D акселератору. Но теперь ему уже глубоко до лампочки, что будет с остальными точками. Перемещение содержимого полигонов, а также наложение текстур – работа 3D ускорителя. Чувствуете разницу в объеме вычислений?

Отсюда и вытекает главное достоинство использования 3D ускорителей – быстродействие. И одновременно становится понятно, почему технология 3D ускорения стала грандиозным прорывом в компьютерном мире и позволила еще выше поднять планку качества компьютерных игр.

Поговорим подробнее о самих 3D акселераторах. В настоящее время у нас на рынке представлены графические акселераторы на базе 5 основных наборов микросхем: Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Rendition Verite, Nvidia, PowerVR. Одни из них подключаются к основной видеокарте посредством кабеля-переходника, другие используют для передачи данных шину PCI.

История и характеристики

Voodoo Graphics

Компания 3Dfx Interactive была основана в 1994, и уже в ноябре 1995 года появилась ее первая разработка – набор микросхем Voodoo. Эту дату принято считать началом эры 3Dfx. В то время все имеющиеся в продаже 3D ускорители по своим функциональным возможностям значительно уступали Voodoo. В конце 1996 года 3Dfx был признан официальным стандартом по выводу трехмерной графики.

Voodoo Graphics – набор микросхем, используемый в 3D ускорителях, выполненных в виде дочерней платы и работающих только с полноэкранной трехмерной графикой. Набор микросхем от 3Dfx состоит из двух процессоров pixelfx и texelfx. Pixelfx – процессор обработки полигонов, а texelfx – процессор обработки

текстур. Для каждого процессора имеется своя память: от 2 до 4 Mb EDO.

Возможности Voodoo Graphics:

- Билинейная фильтрация текстур
- Перспективная коррекция
- Мип-мэппинг
- Пиксельная коррекция
- Gouraud затенение
- Z-буферизация
- Anti-aliasing
- Альфа-смешение
- Специальные эффекты: туман, прозрачность, композиция и анимация текстур
- Разрешение 640x480 при Hi-Color и 800x600 (без z-буферизации)

Преимущества: реализация стандартных 3D-функций и аппаратная поддержка Glide.

Недостатки: разрешение 640x480, отсутствие оконных режимов.

Voodoo Rush

У этой платы тот же производитель, что и у Voodoo Graphics, – 3Dfx Interactive Inc. Voodoo Rush сочетает в себе набор микросхем для работы как с 2D, так и с 3D графикой. Микросхема вывода трехмерной графики состоит из двух процессоров: один занимается обработкой полигонов и пикселей, а второй – обработкой текстур. Платы Voodoo Rush, как правило, поставляются с 6 Mb памяти, при этом 4 Mb обычно резервируются для обхода обычной 2D графики, а оставшиеся 2 (или 4 Mb) используются 3D акселератором. В отличие от Voodoo Graphics, Voodoo Rush может работать как в полноэкранный режиме, так и в оконном.

Возможности Voodoo Graphics:

- Билинейная фильтрация текстур
- Перспективная коррекция
- Мип-мэппинг
- Пиксельная коррекция
- Gouraud затенение
- Z-буферизация
- Anti-aliasing
- Альфа-смешение
- Специальные эффекты: туман, прозрачность, морфинг, композиция и анимация текстур
- Разрешение до 800x600 (при Hi-Color)

Преимущества: реализация стандартных 3D-функций и аппаратная поддержка Glide.

Недостатки: более низкая производительность, нежели у Voodoo Graphics; игры, написанные под ранние версии Glide, несовместимы с Voodoo Rush.

PowerVR

Графический ускоритель PowerVR 3D был разработан компаниями NEC Electronics и VideoLogic. В прошлом году появился процессор PowerVR второго поколения – PCX2. По заявлениям разра-

ботчиков, новинка работала на 50% быстрее своего предшественника и держала 75 кадров в секунду на любом доступном разрешении. 22 августа 1997 года фирмы NEC Electronics и Matrox Graphics объявили о стратегическом альянсе, по условиям которого Matrox Graphics получила право использовать PowerVR PCX2 в своей плате Matrox m3D.

PCX2 ускоряет вывод только полноэкранный 3D графики. Микросхема состоит из процессора, выполняющего непосредственно рендеринг (Image Synthesis Processor), и процессора, занимающегося текстурированием, наложением теней и выводом конечного результата на монитор (Texture and Shading Processor). Последний может использовать текстурную память от 4 до 16 Mb. Набор микросхем PCX2 оптимизирован для работы с PCI-интерфейсом.

Возможности PCX2:

- Перспективная коррекция текстур
- Билинейная фильтрация
- Мип-мэппинг
- Туман
- Альфа смешение/прозрачность
- Gouraud затенение
- 32-битный Z-буфер

Преимущества: великолепное качество изображения (рендеринг производится прямо в память основной видеокарты).

Недостатки: отсутствие цветного освещения, гамма-коррекции. Нет драйверов для Windows NT.

Rendition Verite

Компания Rendition Inc. была основана в 1993 году с целью разработки и производства 3D ускорителей, рассчитанных на рядового пользователя. Получила мировую известность после выпуска первого 3D акселератора в мире - Verite 1000. На данный момент базовой моделью является набор микросхем V2200. Основной частью V2200 являются три 32-битных RISC процессора, каждый из которых выполняет собственные функции - процессор по растеризации треугольников и прямых линий, процессор по коррекции пикселей и процессор по аппаратной заливке многоугольников. Платы, производимые на базе данного набора микросхем, могут иметь PCI или AGP интерфейс и объем видеопамати от 4 до 16 Mb. V2200 работает как с 3D, так и с 2D графикой.

Возможности Rendition Verite 2000:

- Перспективная коррекция текстур
- Билинейная фильтрация
- Мип-мэппинг
- Туман
- Альфа смешение/прозрачность
- Gouraud затенение
- Z-буферизация
- Поддержка стерео-очков
- 2D-разрешения: 1600x1200 (hicolor при 8Mb RAM), 1280x1024 (truecolor при 8Mb RAM)
- 3D-разрешения до 1024x768

(hicolor при 8Mb RAM)

- RAMDAC 230/203 Mhz

Преимущества: аппаратная поддержка MPEГ-2.

Недостатки: GL-драйвер не поддерживает мип-мэппинга.

Nvidia

Компания Nvidia, основанная в 1993 году, изначально специализировалась исключительно на разработке и выпуске 3D ускорителей. В 1997 году Nvidia выпустила микросхему RIVA 128, работающую на тактовой частоте 100МГц и использующую 128-битную архитектуру. В отличие от других 3D ускорителей, Riva 128 не использует дополнительную память на плате для хранения текстур, а применяет для этих целей RAM компьютера. 3D акселераторы на процессоре Riva 128, как правило, поставляются с 4 Mb SGRAM. Riva 128 поддерживает основные функции Direct3D, а вот с играми использующими GL-engine могут возникнуть проблемы с выводом графики.

Возможности Nvidia RIVA 128:

- Перспективная коррекция текстур
- Билинейная фильтрация
- Мип-мэппинг
- Туман
- Альфа-смешение/прозрачность
- Gouraud затенение
- 16-битный Z-буфер
- Анимация текстур
- 2D-разрешения: 1600x1200 (Hi-Color), 1280x1024 (True-Color)
- 3D-разрешения до 960x712 (Hi-Color)

Преимущества: великолепно уживается с Digest3D, работает в оконном режиме.

Недостатки: не поддерживает True-Color режимы при работе с трехмерными приложениями, плохо реализовано альфа-смешение.

Тестирование

И, наконец, для создания полной картины, мы провели небольшое тестирование нескольких 3D ускорителей на основе наборов микросхем, рассматриваемых в данной статье. Для тестирования были взяты следующие платы: Diamond Monster 3D, Guillemot Maxi Gamer 3D, Diamond Stealth II S220, Matrox m3D, Skywell Magic 3D и Viewtop 3D Vulcan. В качестве критериев проверки работоспособности использовались самые распространенные 3D игры, включая Quake, Hexen 2 и Tomb Raider.

Первые три платы используют один и тот же набор микросхем, а именно - Voodoo Graphics. Особых проблем при установке не возникло. Все игры также запустились без единой задержки и работали достаточно быстро. Скорее всего это объясняется аппаратной поддержкой наиболее распространенного 3D API - Glide. Можно еще добавить, что стандарт 3Dfx поддерживает большинство трехмерных игр (собственно, список поддерживаю-



■ Пример подключения 3D ускорителя на Voodoo Graphics

щих 3Dfx игр публикуется в этом номере, можете посмотреть).

Ускоритель Matrox m3D построен на базе процессора PowerVR и представляет собой PCI дочернюю плату, совместимую практически со всеми существующими видеоплатами. Большинство тестируемых игр шли без проблем, но для некоторых пришлось подгружать дополнительные патчи.

Viewtop 3D Vulcan использует набор микросхем 3Dfx Voodoo Rush, соответственно еще служит и в роли обычной 2D видеокарты. Хотя плата и произведена на Тайване, при установке не вызвала никаких нареканий. Все тестируемые игры работали без сбоев.

Последняя тестируемая плата - Diamond Stealth II S220, использующая процессор Rendition Verite 2000 собрала на себя все шишки. Проблемы начались с самого начала, установка под Windows 95 заняла около двух часов. На этом неприятности не закончились - все игры, которые нормально работали в обычном режиме, никак не хотели использовать режим 3D. После многократных неудачных запусков Quake 2, Hexen 2 и прочих игр наше терпение лопнуло, и мы прекратили это бессмысленное занятие.

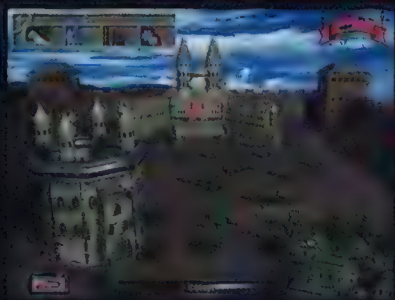
* * *

Подводя итог, хотелось бы отметить следующее. Если вас интересуют только игры, то до выхода Voodoo 2 лучшим выбором будет обычная дочерняя плата на базе 3Dfx Voodoo Graphics. По крайней мере, у вас с ней не возникнет никаких проблем, а разрешения 640x480 для игр вполне достаточно.

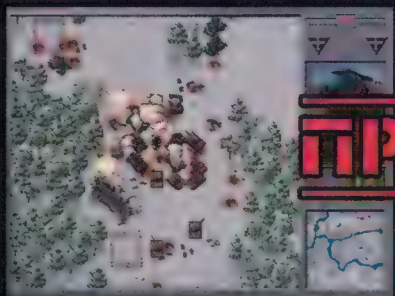
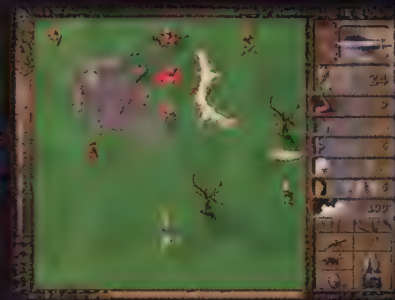
Платы Diamond Monster 3D, Matrox m3D, Viewtop 3D Vulcan, Skywell Magic 3D, Diamond Stealth II S220 были любезно предоставлены компанией "Формоза Китай-Город" (тел. 917-0007).

Плата Guillemot Maxi Gamer 3D была предоставлена компанией "Мегатрейд" (тел. 945-4960).

СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ



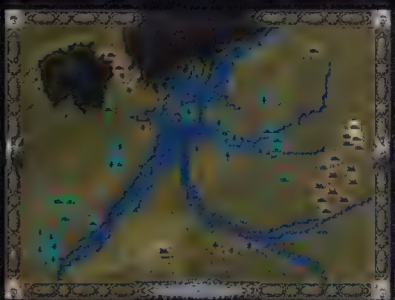
СХВАТКА



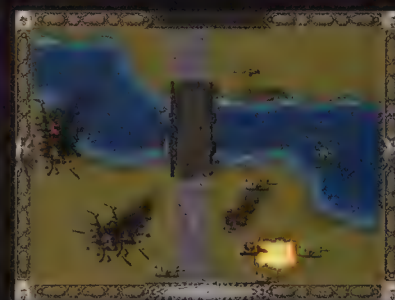
ПРОТИВОСТОЯНИЕ



ТРЕТИЙ РИМ БОРЬБА ЗА ПРЕСТОЛ



ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ



Программные продукты можно приобрести у наших дилеров:

Soft Club - (095) 238-3889	Новый Диск - (095) 932-6178
Компьюлинк - (095) 931-9465	Союз Мультимедиа - (095) 263-1039
1C - (095) 737-9257	Азия - (095) 925-1304
Си-Пи-Эс - (095) 930-0591	Лайт Про - (812) 311-83-12
Акелла - (095) 242-0323	

DOKA
www.doka.ru

G.O.D.

Пришествие новых времен?

Если бы Бога не существовало,
его следовало бы выдумать.
Ф.Вольтер
В небо приходящим отказу не бывает.
русская поговорка

Часть I. Именем GOD

В начале нового 1998 года в игровом мире могут произойти довольно серьезные перемены. Точнее, перемены уже происходят, и рассказ о них выходит за рамки простого сообщения в колонке новостей. Речь идет не больше не меньше, как о попытке объединить разработчиков компьютерных игр в мощнейший союз, названный "the Gathering of Developers", в переводе "собрание разработчиков", сокращенно G.o.D. (далее по тексту — GOD). Впрочем, сразу оговоримся, что в дальнейшем название GOD может

перемениться, так как многие потенциальные участники группы находят аббревиатуру кощунственной и вызывающей.

Данная "божественная" организация займется издательской деятельностью и будет всерьез претендовать на роль мирового защитника для всех авторских коллективов, которые зажимаются издателями в творческом или материальном плане. Основатель проекта — Майк Вилсон (Mike Wilson) — мечтает умерить аппетиты бюрократов от компьютерной индустрии и дать больше свободы людям, реально придумывающим и делающим игры.

Любой разработчик компьютерных игр мечтает о независимом творчестве. Но проза жизни требует сегодня для создания конкурентоспособной игры не только таланта и трудолюбия, но и немалых денежных средств. К этому прибавляется неизбежная необходимость заниматься рекламой, связями с общественностью, тиражированием копий, продажами. В итоге получается, что компетентные и опытные издатели, которые займутся всей этой "грязной" работой, нужны разработчикам как воздух. Вопрос только в том, на каких принципах строить это, по идее должно быть взаимовыгодным, сотрудничеством.

Основная идея Майка Вилсона — в корне изменить подход к издательскому бизнесу, сделать его более дружелюбным по отношению к разработчикам и при этом более мобильным и эффективным. На сегодняшний день разрабатывающиеся и жироющие издательские корпорации часто подминают под себя даже команды с мировой славой, не говоря уже о начинающих авторах. Нередко за громкими торговыми марками имена подлинных создателей программ вообще теряются. Хотите пример? Возьмите хотя бы даже Microsoft's Age of Empire. Между нами говоря, при чем здесь Microsoft? Парни из Ensemble Studios, безусловно, должны быть благодарны могучей фирме за поддержку, но игру-то делали они, а не Microsoft. А получается как бы наоборот. И такая вопиющая несправедливость царит повсеместно. Да и доля в прибыли авторов часто не

поднимается выше 20%, что несправедливо уже в материальном плане. Кроме того, из-за плохого взаимодействия с издателем и бюрократических проволочек, свойственных крупным компаниям, страдают и сами игры, выходящие на свет недоделанными и полными ошибок.

Проект GOD — первая попытка разработчиков, объединившись, создать собственный механизм публикации игр и фактически развернуть индустрию на 180 градусов. Сейчас полновластными хозяевами положения являются издатели. Они платят, они и музыку заказывают. Если же идеи Майка Вилсона осуществляются, то именно разработчики, входящие в "коллекцию", будут совместно владеть своим издателем в лице GOD.

В совет директоров компании войдут люди, имеющие огромный опыт публикации игр. Майк Вилсон всячески подчеркивает тот факт, что игры и программы вообще — это не шоколадные изделия и не шоколадки "Сникерс", а совершенно особый вид продукции. Должностные лица в традиционных издательских компаниях часто этого не понимают и руководствуются стандартными подходами в своей деятельности. Отсюда — масса ненужных расходов при практически полном отсутствии стоящих игр.

Одна из самых привлекательных концепций Майка Вилсона состоит в стремлении вернуть должное уважение к людям творческим и талантливым. В интервью PC Gamer Вилсон сказал следующее: "Потратив миллионы долларов на покупку команды разработчиков, издатели начинают смотреть на них как на некие фабрики, должны производить зное количество продукта в год. Но это же живые люди!".

Когда мы оцениваем новый фильм, мы смотрим прежде всего на имена задействованных актеров, на имя режиссера или, может быть, продюсера, и только в последнюю очередь — на название киностудии. Это кажется естественным для кино, но почему-то не действует в области программного обеспечения. Это не только несправедливо, но еще и невыгодно всем конечным пользователям. Талантливые

Майк Вилсон (Mike Wilson)



Майк Вилсон начал свою карьеру сравнительно недавно. Закончив университет штата Луизиана, он участвовал в создании DWANGO-серверов, а затем перешел в id Software. Там он работал под началом Джея Вилбура (Jay Wilbur). Для тех, кто не в курсе: Джей Вилбур более трех лет был управляющим делами (CEO) в id Software. Именно он считается одним из главных идеологов shareware политики, принесшей компании огромный коммерческий успех. Он же отвечал и за общение с прессой, а его неизменная фраза "игра выйдет, когда будет готова" давно уже как стала крылатой. Майк Вилсон начинал в отделе маркетинга, но благодаря своей кипучей энергии вскоре выдвинулся и стал вторым человеком в "хозяйственном" руководстве компании. И Джей Вилбур, и Майк Вилсон покинули id Software. Оба принимали активное участие в создании "звездной команды" Ion Storm. Вилсон стал ее CEO, хотя из-за разногласий с издателем (Eidos Interactive) пробыл в этой должности недолго. Джей Вилбур сейчас занимает руководящий пост в Epic MegaGames и, скорее всего, войдет в совет директоров GOD.

люди, находясь в зависимом положении, не могут полностью раскрыться, а посредственности, наоборот, прикрываясь громкими логотипами, спойкойно делают халтурную работу.

Но именно талантливые люди двигают индустрию вперед. Чего стоила бы MicroProse без Сида Мейера или Origin без Ричарда Гэрриота? GOD делает ставку именно на таких людей, предлагая им действительно взаимовыгодное сотрудничество. В частности, доли в прибыли планируется делить 50 на 50, а имена реальных авторов всегда ставить прежде значка GOD.

Часть II. От слов к делу

Что касается красивых идей, то с ними все вроде понятно. Теперь можно переходить от теории к практике, но прежде хотелось бы еще раз подчеркнуть, что GOD создается не новичками в игровом деле и не пустыми мечтателями. Такие обвинения следует сразу же отвести как поклеп, мешающий объективно оценить сильные и слабые стороны проекта.

Компания будет базироваться в Далласе, штат Техас. Первоначально в ее состав войдут: 3D Realms (серия Duke Nukem, Prey), Epic MegaGames (Jazz JackRabbit, Unreal), PopTop Software (Heroes of Might and Magic 1 и 2), Ritual Entertainment (Quake Mission Pack 1, SiN) и Terminal Reality (Monster Truck Madness, CART Precision Racing, Terminal Velocity).

Одна из основных проблем новообразовавшейся компании состоит в том, что названные команды так или иначе связаны долгосрочными обяза-

тельствами со своими нынешними издателями. Компания GT Interactive уже объявила о том, что не собирается никому уступать права на Prey и серию Duke Nukem. В 3D Realms смотрят на это с оптимизмом и утверждают, что имеют другие мощные проекты вроде Max Payne (см. "Навигатор" №7) или BombShell. Дело ведь не в громких именах. Никто не помешает талантливым людям создать новых кумиров, еще лучше прежних. Хотя, конечно, начинать "богам" придется без таких многообещающих проектов, как Prey, Unreal или SiN.

На сегодняшний день планируется выпустить 4 игры в 1998 году, 7 — в 1999, 14 — в 2000 году. И это без учета возможности присоединения новых разработчиков. Кстати, ошибаются те, кто считает, что в GOD потянутся только "униженные и оскорбленные", ищущие лучшей доли. На самом деле, по-моему, концепция Майка Вилсона больше всего подходит сильным, амбициозным и уверенным в себе командам, имеющим смелые проекты и не желающим продавать их на корню издателю, каким бы "мягким и пушистым" он ни был.

Про первые игры известно немного. Только уже упомянутый Max Payne, за который еще предстоит повоювать с GT Interactive, имеет достаточно четкие очертания. Ritual Entertainment и Terminal Reality готовят какие-то специализированные проекты, PopTop Software собирается делать мирную 3D RTS в духе Railroad Tycoon, Epic MegaGames ведут сразу несколько наименований, среди которых Jazz JackRabbit 2, Age of Wonders, Excessive Speed и другие. Более подробную информацию планируется обнародовать в мае на выставке ЕЗ. Кстати, это выглядит в некоторой степени парадоксально, так как Майк Вилсон о ЕЗ высказывается не очень одобрительно, называя ее "многомиллионной ярмаркой, на которой пытаются сбыть второсортные игры".

Первый этап работы — привлечение средств инвесторов. С начальным капиталом, скорее всего, особых проблем не возникнет. Чего-чего, а убеждать людей Майк Вилсон умеет. Инвесторы и соучредители поддерживают его идеи и верят в его бизнес-план. В этом, к слову, залог того, что под именем GOD не создается очередной заурядной конторы, пропагандирующей громкие идеи,

Заповеди GOD

курс выживания для разработчиков

Большинство начинающих разработчиков оплакивает зависимость от издателя. Чтобы помочь им более грамотно строить свои отношения с издателем, на официальном сайте GOD — <http://www.godgames.com> — планируется обнародовать список базовых советов в помощь разработчикам. Приводим некоторые из них.

- Если вам предлагают долю в прибыли меньше 35%, то, значит, над вами либо смеются, либо собираются финансировать за ваш счет пару-тройку своих никому не нужных проектов.

- Не продавайте свою компанию — вы стоите дороже тех денег, которые вам предлагают.

- Не поленитесь завести себе хорошего менеджера, знающего тонкости общения с издателем, и тогда вы не проиграете менее талантливым, но более проворным конкурентам.

- Нет причин, по которым издатель сможет отказать вам в ваших справедливых требованиях. Если проект GOD начнет действовать, то они будут просто вынуждены учитывать ваши интересы, иначе им не выдержать конкуренции.

но в действительности нацеливающейся лишь на скорейшее извлечение прибыли и ни на что другое. Да и не нужен никому просто еще один издатель — их предостаточно и без того. Никто из разработчиков не захочет менять шило на мыло. Поэтому, если GOD и победит, то по-

б е д и т

Shareware

Еще одна хорошая новость: GOD планирует продолжать политику издания shareware-версий игр. Вот слова Майка Вилсона по этому поводу.

"Поскольку существует множество плохих игр, вы, имея хорошую игру, должны выпустить ее shareware-версию, должны дать людям увидеть ее достоинства, дать поиграть в нее. Такая политика прекрасно работает для разработчиков хороших игр, работает до тех пор, пока они продолжают поддерживать высокое качество своей продукции. Но как только игры становятся хуже, их, никому не показывая, предпочитают упаковывать в коробки понаряднее и сплавлять (впаривать) розничным продавцам [а в конечном итоге — всем нам]."

GATHERING OF
DEVELOPERS

только благодаря своим новым концепциям.

Собрать деньги — это только половина дела. Фактически "богам" предстоит перевернуть колоссальный объем работ по становлению полноценного издательского бизнеса. Первоначально предстоит освоить американский рынок. Здесь наиболее значимым партнером GOD станет независимая группа SMP (Strategic Marketing Partners; президент SMP войдет в совет директоров GOD). SMP имеет многолетний опыт продаж компьютерных игр: ранее она работала с GT Interactive, сейчас сотрудничает с LucasArts и Eidos. Идут переговоры с крупнейшими американскими продавцами, такими как CompUSA, Computer City, Wal-Mart и Babbages.

И еще одно важное направление деятельности GOD — создание собственных профессионально оборудованных студий, которыми смогут пользоваться все участники "собрания".

Часть III. Оппоненты

Вряд ли нужно говорить, что главными оппонентами GOD станут традиционные издательские компании. Если проект Майка Вилсона наберет обороты, то им придется либо тоже полностью пересмотреть свои отношения с разработчиками, либо сойти со сцены. Впрочем, о последнем говорить пока что рановато — позиции GOD еще очень слабы.

Определенно высказалась по поводу GOD только GT Interactive. CEO

компании — Рон Чэймовиц (Ron Chaimowitz) — поспешил заверить всех, что его компания, в отличие от других, и так предоставляет разработчикам полную творческую свободу, в то время как методы GOD приведут только к удорожанию конечного продукта, а позиции GT Interactive останутся неизблемы. Еще одно его высказывание: "Высокие гонорары авторов в сочетании с низким объемом продаж — не есть формула успеха".

Вообще же, концепция the Gathering of Developers встретила очень широкое одобрение, хотя многие сильно сомневаются в успехе столь грандиозных начинаний. Некоторые, к примеру, считают, что Майк Вилсон слишком переоценивает свои грядущие успехи. Конечно, работая в id Software, он имел дело только с хитовыми играми, но это еще не означает, что все игры GOD будут такими же. Коммерческие провалы случаются не только из-за бесталанных разработчиков и нерадивых издателей, но и по разным другим причинам. Всей ситуации на рынке предугадать невозможно. Распространенное мнение издателей на этот счет таково: "разработчики не рискуют своими деньгами — рискуем мы, поэтому и весь выигрыш должны забирать тоже мы". В этом утверждении есть своя правда, но далеко не вся. Никто, конечно, не ждет от издателя какой-то благотворительности — деньги все считать умеют. Но и все же, независимые и кровно заинтересованные в успехе авторы имеют неизмеримо больший творческий потенциал и, если обеспечить им надежный тыл, вполне смогут принести себе и GOD заслуженную славу и, разумеется, прибыль.

Есть и еще одно опасение, касающееся судьбы GOD. Майк Вилсон утверждает, что все разработчики в "коллекции" будут равноправными ее владельцами и смогут обеспечить себе одинаково выгодные условия для работы. В это очень трудно поверить. Когда речь пойдет о размерах финансирования того или иного проекта, разногласий избежать не удастся. Главное, чтобы "боги" из-за этого не перессорились. Разделение разработчиков на обычных и "привилегированных" неизбежно (и к тому же нельзя не сказать, что у многих издателей есть свои "родные" студии, в которых авторам, в общем-то, всегда жилось неплохо). Но если GOD сохранит верность принципам, то равноправие сможет быть достигнуто в основных пунктах деловых соглашений по публикации игр. В этом случае даже самый обычный и никому не известный автор, доказавший перспективность

своего замысла, сможет заключить соглашение с GOD на лучших из существующих сейчас условиях.

И в заключение приведу слова Скотта Миллера (Scott Miller), CEO Apogee/3D Realms и члена совета директоров GOD.

"Только время покажет, что из всего этого получится. Но GOD, безусловно, имеет огромное будущее и сможет, скорее всего, открыть новую эру, которая даст больше силы разработчикам".

Хотелось бы в это верить.

Михаил Рахеев

При подготовке статьи были использованы материалы журналов PC Gamer и GameSlice

Постскриптум

Одновременно с окончанием данной статьи в информационные издания просочилась информация о том, что проект G.O.D. близок к распаду, так как все компании, заявившие о своем участии в нем, собираются дать откат. Иными словами, не собираются участвовать в проекте.

Подтверждения данной информации так и не последовало, однако с тех пор всякие упоминания о G.O.D. пропали из прессы, точно их корова языком слизала. Разве что происходило вялое освещение судебного процесса, затеянного GT Interactive против 3D Realms по поводу прав на издание Max Payne.

Мы решили все же опубликовать эту статью, причем в ее изначальном варианте, ничего не переделывая и не дополняя. Читайте, как оно есть, точнее, как оно было. Если G.O.D. продолжит свое существование — значит, все рассказанное нами имеет смысл. Если G.O.D. развалится — что ж, в таком случае все это имеет смысл вдвойне. Так нам кажется.

Мы планируем вернуться к данной теме в следующем номере, если, конечно, станет известно нечто большее по сравнению с тем, что известно сейчас.

Иван Самойлов



Id Software и Ion Storm

Id Software и Ion Storm не войдут в GOD, хотя, казалось бы, именно они должны были возглавить список участников. На самом деле не все так просто. Id Software связана обязательствами с Activision вплоть до 2000 года. К тому же дела у них сейчас обстоят более чем неплохо, и они выбрали выжидательную позицию. С Ion Storm ситуация еще сложнее. Все их текущие проекты куплены Eidos Interactive, и как бы хорошо в Ion Storm не относились к идеям Майка Вилсона, сотрудничества пока не получится. Что же касается Джона Ромеро, то он по поводу GOD сказал следующее: "Концепция определенно хороша. Какой разработчик не мечтает владеть своим издателем! Прибыль — то приносит не механизм публикации, а механизм создания игр".

ЛИДЕРСТВО ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



ИДЕАЛЬНЫЕ МОНИТОРЫ ДЛЯ РОССИИ

RoverScan

МОНИТОРЫ

RoverScan 105sfT

15" Sony Pitch Trinitron® 0.25AG

70kHz TCO'92

RoverScan 107sfT

17" Sony Pitch Trinitron® 0.25AG

70kHz TCO'92

RoverScan 107se

17" Sony Pitch Trinitron® 0.22AG (0.26 dot pitch) 85kHz TCO'95

RoverScan 200se

20" Sony Pitch Trinitron® 0.22AG (0.26 dot pitch) 96kHz TCO'95



ТЕХНОЛОГИЯ TRINITRON®



КОНЦЕРН БЕЛЫЙ ВЕТЕР - ДВМ



ТОРГОВАЯ СЕТЬ КОНЦЕРНА БЕЛЫЙ ВЕТЕР - ДВМ

Никольская ул., 10/2	928-7392
Ленинградское шоссе, 3	742-3836
Краснобогатырская ул., 44	269-2211
Смоленская пл., 13/21	241-4908
ГУМ, 1-й этаж, линия 3	929-3159
ЦУМ, ул. Петровка, 2	292-7489
Офис Клаб, ул. Профсоюзная, 63, пав. "Станкоимпорт"	335-4083
ГУМ на Садовом	
Садовая-Кудринская ул., 7	254-5394

ДИСТРИБЬЮТОРСКИЙ ЦЕНТР

Краснобогатырская ул., 44
269-1776
913-5185
факс: 913-5188

ФИЛИАЛЫ

Красноярск:	(3912) 21-0477
Хабаровск:	(4212) 22-2014
Екатеринбург:	(3432) 51-0014

Многоканальные телефоны
справочно-информационной службы:

928-7392
928-7394
факс: 921-0077

Magic Trainer Creator

<http://www.redbox.at/cheats/mtc.html>

В редакцию пришло письмо от Mikk'a, в котором он сообщил, что в Интернет появилось нечто весьма полезное — взламывательно-вскрывательное под названием Magic Trainer Creator (MTC). Вот только не вполне понятно, как этой штуковиной пользоваться.

Для разбора ситуации была срочно вызвана Navigator Crack Group. После эвакуации здания сотрудники группы уселись перед компьютером и выпили по банке пива. Минутное расслабление — это все, что мы смогли позволить себе в такой ситуации. Спустя десять секунд мы напрягли мозговые извилины и приступили к исследованию.

С первого взгляда стало ясно, что интерфейс MTC красив, но врубиться в него без банки пива сможет далеко не всякий. Интуитивный подход в данном случае не поможет. Выпили по второй банке. Дальше последовало таинство, в ходе которого и были сделаны изложенные ниже выводы.

Итак, Magic Trainer Creator — исключительно мощный взломщик игр, который не преобразовывает файлы с сохраненной игрой, а изменяет нужные значения "на лету" — в памяти. Таким же образом работает и Cheat 'O Matic, о котором мы рассказывали в седьмом номере, но рядом с MTC он смотрится как калькулятор на фоне Pentium II. Ограничения по применению — MTC сделан исключительно под Windows 95 и отказывается работать на компьютерах, оснащенных процессорами от Cyrix.

Возможности MTC

- прописывать строки из шестнадцатичных или ASCII-символов в памяти;
- осуществлять динамические отслеживание поведения выбранной программы;
- осуществлять поиск числового значения, определять изменение значения между повторными сканами, тип изменения (увеличение, уменьшение, равенство), статус (истина, ложь).
- замораживать значения в памяти;
- применять во время игры "горячие клавиши";
- копировать содержимое области памяти в файл;
- отслеживать появление в памяти определенных шестнадцатичных или

ASCII-строк;

- сохранять обнаруженные адреса в файле;
- считывать определения "хаков" из файла .txt, в котором содержится описание 1 или более hacks (что позволяет применять "горячие клавиши" и использовать заморозку нужных значений);
- проводить поиск во время игры (в экспериментальной стадии);
- анализировать адреса с целью обнаружения и удаления подпрограмм;
- создавать полностью автономные тренеры для Win95.

Описание интерфейса

(редакция приносит свои извинения за огромное количество кнопок в этой программе)

1. Process ID (PID) — выбор интересующей вас запущенной программы. Для настройки MTC на работу с выбранной программой — сделайте двойной щелчок на его названии.
2. Запуск модуля анализа адресов.
3. Перенос до двух десятков адресов, найденных при поиске заданного значения, в окно записи в память.
4. Десятичное значение искомой величины.
5. Задание отслеживания изменения интересующего вас значения при проведении продвинутого поиска.
6. Представление числа в байтах (NONE — длина числа определяется автоматически).
7. Время обновления в памяти "за-

мороженных" значений.

8. Модуль для перевода чисел из десятичного формата в шестнадцатичный и наоборот.

9. Информация о создателе программы.

10. Модуль записи участка памяти в файл (загрузки из файла).

11. Выбор способа отображения памяти в окне monitor (шестнадцатичный или ASCII).

12. Выход из MTC.

13. Показывает следующую страницу памяти.

14. Вызов файла помощи.

15. Форма для создания автономных программ-тренеров.

16. Показывает память после введенного адреса.

17. Модуль поиска 'The Hunter'.

18. Показывает предыдущую страницу памяти.

19. Настройки MTC.

20. Удаляет все запомненные адреса.

21. Удаляет выбранный запомненный адрес.

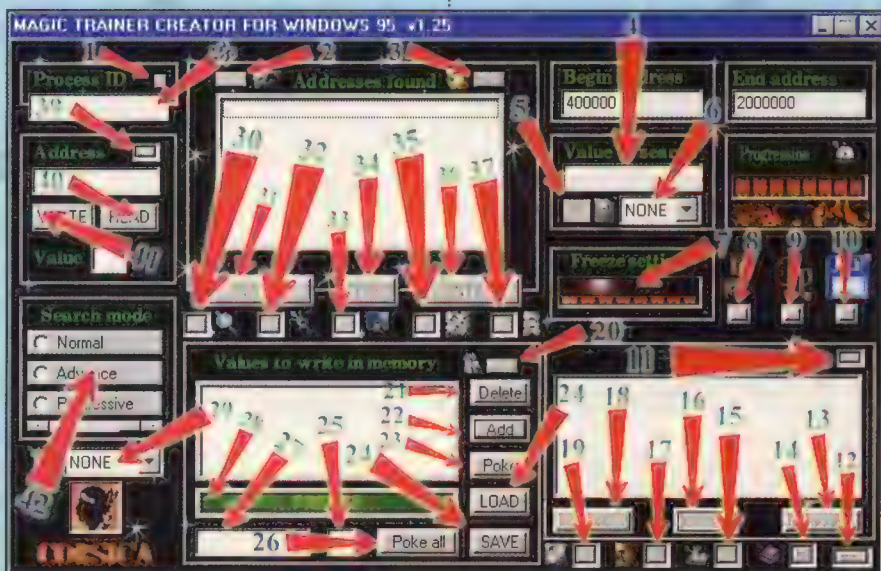
22. Добавление строки, данные для которой нужно прописать в пп. 25, 27.

23. Запись в память по выбранному адресу.

24. Запись/загрузка файлов с запомненными адресами.

25. Значение, которое записывается в память при добавлении строки в п.22.

26. Записывает все значения запомненных адресов в память.



27. Адрес памяти для добавления строки в п.22.

28. Заново записывает "замороженные" значения по всем адресам через определенный промежуток времени.

29. Выбор горячей клавиши для вызова MTC.

30. Модуль просмотра памяти.

31. Модуль поиска значений в памяти.

32. Поиск строки в памяти.

33. Модуль поиска строки во время игры.

34. Установка программы в исходное состояние.

35. Горячие клавиши для *.gtc файлов.

36. Продолжение поиска адреса.

37. Модуль 'Ease Write'.

38. Структура памяти.

39. Запись цепочки байт в память.

40. Показывает текущее значение адреса памяти.

41. Записывает значение в адрес памяти.

42. Типы поиска.

43. Поиск обращений к api.

44. Небольшой модуль для быстрого редактирования файлов.

Общий принцип работы

Загружаете MTC и, не выходя из него, начинаете игру. Запоминаете число патронов, хит-поинтов, денег и т.д. и переключаетесь в MTC. В нем вводите запомненное число (4), выбираете тип поиска Normal (42) и жмете Start (31). Скорее всего, появится сообщение о том, что найдено слишком много значений. Поэтому — переключайтесь обратно в игру, купите что-нибудь, расстреляйте немного патронов или постоит чуть-чуть в лаве и запомните новое число денег (хит-поинтов и т.п.). Снова заходите в MTC, прописываете новое значение и жмете Continue (36). Пропишите данную последовательность операций (начиная с переключения в игру), пока не останется от одного до четырех найденных адресов. Если адресов несколько, то изменяйте значения по порядку в каждом адресе на единицу (40, 41), для нахождения нужного адреса. Далее щелкаете два раза на найденном адресе, пишете новое значение (25), жмете Add (22). Записываете изменения в файл (24) и заходите в trainer maker. Заполняете все информационные слоты, пишете имя файла, жмете EMPTY и выбираете свой файл с адресом. Жмете на кнопку справа, и ваш собственный exe-trainer готов. Осталось только запустить его параллельно с игрой, определить "горячую клавишу" для инициализации повышения нужных показателей.

Пример создания тренера

Для столь достойного занятия мы единодушно избрали Hellfire. Порядок "крякания" может быть следующим:

1. Начинаете игру в Hellfire, убиваете нескольких монстров для повышения уровня и приобретения пять points to distribute.

2. Заходите в MTC, не выходя из Hellfire (жмете Alt+Tab).

3. Выбираете в Pid Lock'e (1) Hellfire. Пишете значение 5 (4), выбираете нормальный тип поиска и жмете Start (31).

4. Заходите обратно в Hellfire и повышайте показатель силы на единицу.

5. Переключаетесь на MTC. Поменяйте значение на 4 и жмете Continue.

6. Заходите обратно в Hellfire и повышайте силу еще на единицу.

7. В MTC пишете значение 3 и снова жмете Continue. У вас должен остаться один адрес, если их несколько, то заходите опять в Hellfire и повышайте силу еще на одну единицу. В MTC пишете значение 2 и в последний раз нажимайте на Continue.

8. Два раза щелкаете на оставшемся адресе, прописываете значение FF в 25 и жмете Add (22) и Poke (23).

9. Забирайтесь в Hellfire и запомните Strength. Заходите в MTC, нажимайте на Reset (34), вводите запомненную цифру (4) и жмете Start.

10. В Hellfire опять прибавляйте единицу в Strength и в MTC ищите это значение.

11. Повторяйте предыдущую операцию, пока не будет найдено три адреса. Изменять необходимо те, которые отличаются друг от друга на четыре. Их заносите к запомненному адресу points to distribute и задаете им значения FF (делаете на адресе два щелчка мышью и в появившемся окошке пишете FF).

12. Точно также находите адреса Dexterity.

13. Сохраняете адреса в файл (24) a.gtc.

14. В Hellfire запоминаете количество денег и в MTC начинаете их искать.

15. В Hellfire, поднабрав разбросанных денег, опять запоминаете их количество и продолжаете их искать в MTC.

17. Выполняете предыдущую операцию, пока не останется три адреса.

18. Каждый адрес увеличиваете на единицу (если был 13B8AE2, то необходимо 13B8AE3).

19. Стираете все предыдущие за-



помненные адреса и вставляете три "де-нежных".

20. Каждому адресу присваиваете значение FF и записываете их в файл b.gtc.

21. Заходите в trainer maker, заполняете все информационные слоты (если нечего писать, то вставьте по одному пробелу).

22. В "EXE NAME" напишите helltrn.

23. В первом слоте пропишите файл a.gtc. Назовите слот Main.

24. Во втором слоте пропишите файл b.gtc. Назовите слот Gold.

25. Нажмите правую кнопку мыши.

26. Выходите из MTC и запускайте helltrn.exe.

27. Для модуля Main определите кнопку F10, а для Gold — пробел (Space).

28. После запуска Hellfire для повышения показателей персонажа вам будет достаточно нажать F10 (показатели magic и vitality повышайте самостоятельно, т.к. при их повышении увеличивается мана и жизнь), а для получения денег — пробел.

29. Хеллфайрьтесь себе на здоровье.

На сегодняшний день MTC является одним из мощнейших редакторов. Приятное оформление, множество полезных функций и впечатляющие возможности позволяют считать Magic Trainer Creator одним из лучших образцов в своем роде.

**Alrick,
Navigator Crack Group**

Редакция приносит благодарность Mikk'у за просвещение в вопросе существования MTC

ИНТЕРНЕТ

Колонка редактора

Надо сказать, данный раздел Интернет на фоне первого получился несколько блеклым. В смысле — ничего выдающегося, вопиющего, попирающего все моральные устои здесь не предвидится. В основном это аналитическая сборная солянка — путеводитель по On-line службам да статья по халявным программам. Еще статья по IRC. Так, по мелочам. Намечалось нечто глобальная по халяве в Интернет как таковой, но вечный бич "Навигатора" (имя ему — объем) опять встал поперек дороги. Ладно, зато в следующем номере планируется кое-что интересное.

Хотелось бы вынести на ваш, читательский, суд следующий вопрос: каков должен быть объем рубрики Интернет в "Навигаторе"? Ведь по пути интернетчика — "побольше бы ссылок на все классное" — идти как-то не хочется. Тут же задаешься вопросом, а как на данный раздел, если он вырастет еще страниц эдак на пять, посмотрят те, у кого Интернет в помине нет и в обозримом будущем не предвидится? Вот именно, как на нечто лишнее, ненужное и вызывающее только обильное слюнеиспускание, перемежаемое криками "Даешь И-нет!". Хочется верить, что процент таких бедолаг постоянно сокращается, но все же. В общем, суть ясна — жду ваших высказываний по поводу увеличения, либо уменьшения, вышеупомянутого раздела до вышеначертанных границ в соответствии с вышеозначенными условиями.

Напоследок, хочется высказаться насчет предыдущей рубрики Интернет. Если у вас, несмотря на прямое высказывание Игоря Дарт, который Vader, сложилось впечатление, что мы тут всю занимаемся внедрениями пиратства в массы, спешу вас огоршить — это не так. Единственным критерием по отбору материала является его интересность. Моральные вопросы и все остальное вторично. Кстати, на днях пришла в голову идея подготовить материалчик о группах профессиональных хакеров в Интернет — в ближайшем выпуске попытаюсь воплотить. Ну, может быть, кого еще привлеку, есть тут одна темная личность на примете :—). А вообще, если у кого какие задумки — то они, собственно, всегда принимаются на ура. Как говорится, пишите письма...

ViV,
vev@hotmail.com

Новости

Компания TimeSink официально заявила, что отныне перестает заниматься какими-либо игровыми онлайн-проектами и займется разработкой и лицензированием игровых технологий. Пока что неизвестно, что собираются делать с WarSports, которая в данный момент находится в процессе активного тестирования. А ведь эту игру уже выложили такие гиганты, как Mplayer и T.E.N. Пока еще можно попробовать WarSports в действии на одном из серверов Mplayer'a.

* * *

В феврале компания Microsoft обнародовала сведения о том, что ее игровая Интернет-система Internet Gaming Zone зарегистрировала более миллиона подписчиков. Правда, эта цифра набегала аж с октября 1995 года. Тем не менее, MIGZ является довольно популярной игровой системой, с помощью которой игроки проводят около полутора миллионов матчей в различные игры. Также Microsoft заявила, что в скором времени она добавит на сайт поддержку своего основного конкурента на рынке браузеров — Netscape Communicator 4.0, что является уже неожиданностью.

* * *

Не успела улететь буря после пер-вых слухов о появлении альфа-версии Unreal, а онлайн-игровые системы уже готовятся встретить нового монстра в жанре 3D action. В частности, Mplayer объявил, что буквально через месяц на их сервере появится возможность сыграть в Unreal Deathmatch. Пока что не говорится, в каком разделе (платном или халявном) возникнет такая возможность, однако сам факт уже о чем-то да говорит. Например, о скором выходе финального релиза...

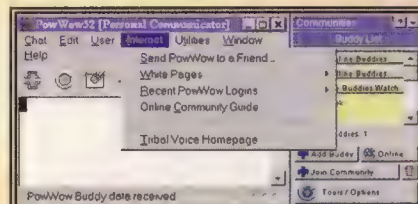
* * *

Еще одна небольшая заметка касательно Quake 2. Похоже, лавры лучшего игрока в Quake в мире не дают покоя остальной Q-публике. Только что закончился турнир Professional Gamers League, как Дэнниса "Thresh" Фонга снова пригласили отлупцевать зарвавшихся новичков. На этот раз соревнование организовал журнал "PC Gamer", предоставивший десяти своим читателям уникальную возможность сразиться с первым Q-map'ом. Турнир будет проходить на закрытом сервере "PC Gamer"

в 6 часов вечера по GMT во вторник, третьего марта (то есть через трое суток после окончания этого номера). Приз будет присужден тому, кто больше всего раз убьет Дэнниса. Если, конечно, его вообще хоть раз убьют :—). Результаты, само собой, можно будет узнать на страничке "PC Gamer"

(<http://www.pcgamer.com>), после завершения турнира.

**Новости подготовлены ViV
в сотрудничестве с XTRacer
(RGW)**



ICQ? PowWow!

Пользователи ICQ пребывают в постоянном ожидании момента, когда компания Mirabilis соизволит уведомить их об окончании бесплатного периода. Для некоторых это будет равнозначно личной трагедии. Считаю необходимым их успокоить — не сошелся свет клином на "аске". Не менее мощный сервис предоставляет (без каких-либо огорок) компания Tribal Voice с помощью программы PowWow.

Работает она из-под Windows, позволяя одновременно общаться 2–9 абонентам. При этом обеспечивается chat, обмен файлами, совместный серфинг по Интернет. Сервис PowWow включает сообщества (комнаты для chat, Bulletin Board Messaging), возможность преобразования текста в речь, автоответчик на поступающую E-mail почту, online игры и многое другое. Заядлые ICQ'шники обнаружат, что PowWow и ICQ обладают почти одинаковыми интерфейсами.

Также неплохой альтернативой ICQ является Freeware программа I-Chat пейджер, доступная на сайте www.i-chat.com. Она позволяет вам связываться с друзьями, которые в данный момент находятся в сети, обмениваться с ними файлами и устраивать конференции на несколько человек. Существует также plugin для Netscape, позволяющий создавать свои chat-комнаты.

Игорь Бойко

INTERNET TOP 100

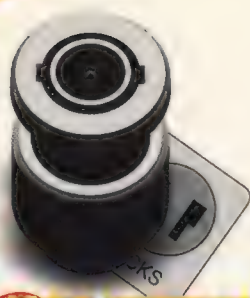
Место	Неделя в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	22	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
2	11	Quake 2	Id/Activision	3D Action
3	60	Diablo	Blizzard	Action/RPG
4	19	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
5	67	Heroes of Might & Magic 2 / add-on	New World/3DO	Strategy
6	20	Fallout	Interplay	RPG
7	20	Dark Forces 2 (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
8	15	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Adventure
9	10	Wing Commander (Prophecy)	Origin/EA	SpaceSim
10	66	C&C/Counterstrike (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
11	14	Tomb Raider 2	Core Design / Eidos	Action/Adventure
12	14	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/EA	Sports
13	66	Master of Orion 2	MicroProse	Strategy
14	104	Civilization 2 / Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
15	16	Grand Theft Auto	DMA/BMG	Action
16	35	Dungeon Keeper	Bullfrog/EA	Strategy
17	36	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action/AutoSim
18	31	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
19	14	Myth: The Fallen Lords	Bungie/Eidos	RTS
20	23	Dark Reign: The Future of War	Auran/Activision	RTS
21	12	Seven Kingdoms	Enlight/I-Magic	RTS
22	14	Blade Runner	Westwood/Virgin	Adventure
23	17	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Adventure
24	22	NHL '98	EA Sports/EA	Sports
25	19	Gettysburg!	Firaxis/EA	Real-time wargame
26	10	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
27	5	Gag .. Zest/ Auric Vision		Adventure
28	83	Quake / add-on	Id/GT	3D Action
29	20	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
30	21	Ultima Online	Origin/EA	Online RPG
31	29	Warlords 3: Reign of Heroes	SSG/Red Orb	Strategy
32	38	Moto Racer	Delphine/BMG	MotoSim
33	18	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
34	117	Warcraft 2 / add-on	Blizzard	RTS
35	21	Lands of Lore 2	Westwood	Adventure/RPG
36	43	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally Games / LucasArts	SpaceSim
37	11	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	Strategy
38	75	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
39	13	F1 Racing Simulation	UbiSoft	AutoSim
40	51	Magic: The Gathering / add-ons	MicroProse	Strategy
41	18	Entrepreneur	Stardock	Strategy
42	34	Links	Access/Stardock	Sports
43	62	Privateer 2: The Darkening	Origin/EA	SpaceSim
44	14	Longbow 2	Jane's/EA	CopterSim
45	34	LBA 2: Twinsen's Odyssey	Adeline/Activision	Adventure
46	39	Capitalism Plus	Enlight/I-Magic	Strategy
47	19	Upnising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
48	20	Incubation: Time Is Running Out	Blue Byte	Action-Strategy
49	45	Need for Speed 2 / SE	Pioneer/EA	AutoSim
50	8	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	Strategy
51	62	Trials of Battle (OS/2)	Shadowsoft/Stardock	Shooter
52	8	F22: Air Dominance Fighter	DID/Ocean	Flight Sim
53	14	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
54	15	Pax Imperia: Eminent Domain	Heliotrope/THQ	Strategy
55	118	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
56	95	Duke Nukem 3D / add-ons	3D Realms/GT	3D Action
57	72	Avarice (The Final Saga) (OS/2)	CSS/Stardock	Adventure
58	11	SubSpace	Burst/Virgin	Action
59	10	C&C: Sole Survivor	Westwood/Virgin	Action
60	89	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
61	13	Warhammer: Final Liberation	SSI/Mindscape	Strategy
62	14	Steel Panthers 3	SSI/Mindscape	Wargame
63	44	Vigilance on Talos V (OS/2)	PolyEx	Arcade
64	2	CART Precision Racing	Microsoft	AutoSim
65	9	Heavy Gear	Activision	RoboSim
66	5	Red Baron 2	Dynamix/Sierra	Flight Sim
67	16	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade
68	7	Earth 2140	TopWare/Interplay	RTS
69	48	Interstate '76	Activision	AutoSim/Action
70	103	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
71	81	The Pandora Directive	Access	Adventure
72	59	Crusader: No Regret	Origin/EA	Action
73	50	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	3D Arcade
74	6	Screamer Rally	Virgin	AutoSim
75	19	Shadow Warrior	3D Realms/GT	3D Action
76	17	Close Combat: A Bridge Too Far	Atomic/Microsoft	Wargame
77	84	F1 Grand Prix 2	MicroProse	AutoSim
78	45	Creatures	Cyberlife/Mindscape	LifeSim
79	17	Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure
80	59	M.A.X.	Interplay	Strategy
81	7	Starfleet Academy	Interplay	SpaceSim
82	24	Hexen 2	Raven/Activision	3D Action
83	33	Betrayal in Antara	Sierra	RPG
84	71	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	RoboSim
85	64	Lords of the Realm 2 / add-on	Impressions/Sierra	Strategy
86	16	NBA Live '98	EA Sports/EA	Sports
87	12	Netstorm: Islands at War	Titanic/Activision	RTS
88	1	Chasm: The Rift	Action Forms/Megamedia/GT	3D Action
89	2	Beasts & Bumpkins	Electronic Arts	RTS
90	36	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Adventure
91	114	Galactic Civilizations 2	Stardock	Strategy
92	5	Virtual Pool 2	Celeris/VR Sports/Interplay	Sports
93	11	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	Adventure
94	7	Realms of the Haunting	Grenlin/Interplay	Adventure
95	20	Constructor	Acclaim	Strategy
96	18	Pro Pinball (Timeshock)	Empire	Pinball
97	177	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
98	7	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	AutoSim
99	4	Descent to Undermountain	Dragonplay/Interplay	RPG
100	5	Resident Evil	Capcom/Virgin	Action/Quest

на основе Internet PC Games Top 100, выпуск 270
от 01 марта 1998 года. ©1998 World Charts
Foundation <http://www.worldcharts.com>

IRC

INTERNET RELAY CHAT

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕЩЕ НЕ ЗНАЕТ ЖИЗНИ...



"Мы все пишем историю канала, и давайте сделаем так, чтобы нам не было за нее стыдно."

Herald, master #ruslove

Если вы не знаете, что такое IRC, мне вас откровенно жаль. Или нет... Правильнее будет сказать, что я вам откровенно и вполне искренне завидую. Завидую вашей спокойной жизни, в которой Сеть занимает далеко не главенствующее место. Ваше сердце не сбивается с такта при появлении сообщения Disconnected. Если кто-то из ваших знакомых будет, отчаянно чертыхаясь, взхлеб рассказывать, как он всю ночь просидел на поганом Unlimited коннекте, тратя по полчаса на дозвон к забитому провайдеру после очередного разрыва соединения, и все ради того, чтобы поболтать с группой таких же чудиков, как он сам, то вы его, опять-таки, не поймете. Тратить по пять-шесть часов в день/ночь на такое сомнительное удовольствие?.. Только не задавайте этот вопрос IRC'шнику, иначе в ответ рискуете услышать нечто снисходительно-презрительное, типа:

"В чем смысл многочасового сидения на IRC? Неужели нельзя собраться с друзьями в компании или просто поболтать с кем по обычному телефону?"

"Можно, но... Короче, лампа, ты просто не знаешь жизни, и этим все сказано".

Так в чем же заключается прелесть этого простого текстового чата, когда существуют сотни других, с графическим интерфейсом и всевозможными прелестями, наподобие голосового общения? Ответ кроется в самой структуре IRC. Для того, чтобы войти на IRC, не требуется мощный Pentium или ISDN канал. Достаточно модема на 2400 и даже самого застарелого компьютера. И, конечно, не помешает иметь подключение к Интернет :)).

IRC не знает границ — там все равны. Вы можете находиться в Москве и болтать с американкой. Здесь можно найти собеседника на абсолютно любую тему. На IRC очень часто устраиваются интересные конференции (например, с разработчиками игр). И только на IRC можно найти воистину человеческое понимание. Это невозможно выразить словами — это надо узнать самому.

Официально отсчет истории IRC ведется с 1988 года. Именно тогда финский студент Джако, почтавшись неко-

торое время на многолинейных BBS'ках, задался целью создать нечто похожее, но более глобального масштаба. В те времена сеть Интернет только переставала быть чем-то особенным (во всяком случае, в Америке) и постепенно становилась общедоступной. Тогда и появилась первая сетка IRC — Efnет.

Сейчас в IRC завязано несколько крупных сетей (Efnет, Dalnet, Undernet и т.д.), в каждой из которых сотни серверов и десятки тысяч пользователей. Сети постоянно разрастаются и меняются. Вводятся новые сервера, появляются новые возможности. Впрочем, последней информацией об IRC вы всегда сможете найти на сайте <http://www.irchelp.org>, так что не будем сейчас вдаваться в статистические расклады.

Выбор канала и основы поведения

Предположим, вы скачали программ-клиент IRC и собираетесь впервые пообщаться с себе подобными с ее помощью. Первым делом выберите сеть, с которой будете устанавливать связь. Большинство русскоязычной публики предпочитает сидеть на Undernet. Так что — выбирайте любой сервер из списка с пометкой Undernet и нажимайте кнопку connect... Неудача. Почему?

Очень часто вас просто не пускают на IRC сервер. Причин тому может быть несколько: загруженность сервера (No more connections allowed), запрет на доступ к нему из России (No Authorization), ваши прошлые "подвиги", которые привели к установке запрета на доступ к серверу, типа "You are K-lined". Не расстраивайтесь, просто выберите другой сервер и попытайтесь соединиться еще разок.

Оказавшись на сервере, логично первым делом выяснить, какие здесь есть русскоязычные каналы. Для этого подойдет команда list с параметром rus, а именно: /list *rus*. После появления списка каналов — выбирайте тот, на котором сидит максимум народа (чтобы веселее было) и присоединяйтесь к ту-совке (/join).

На IRC есть определенные правила

хорошего тона. Поэтому, прорезавшись на канале, будет правильным сказать обычное "Здравствуйте" (если на канале не используют кириллицу, то набирайте на транслите — "Zdravstvuyte"; транслит, он же транслитерал — написание русских слов английскими буквами). И не беда, если вам никто не ответит — народу все равно будет приятно, что с ним поздоровались. Попробуйте вникнуть в предмет текущего разговора. Первые несколько минут лучше просто помолчать (за умного вы при этом не сойдете, но и дураком, опять же, не сочтут). Если по истечении этого времени выяснится, что поднятая в чате тема вам интересна, присоединяйтесь к обсуждению.

При общении на IRC не стоит забывать, что за каждым nickname скрывается живой человек, которого можно обидеть неосторожно брошенным словом. Держите себя в рамках приличий. Многие люди, впервые попавшие на IRC, наивно полагают, что если они будут показушничать, то их посчитают крутыми. Вовсе нет. Над такими смеются и просто бап-ят (запрет на вход в канал на неопределенное время).

В каналах очень часто присутствуют боты (специальные программы, выполняющие административные функции). На Undernet имеется два стандартных бота — X и W. Пытаться с ними заговорить, как правило, бесполезно (если только нет желания произнести безответный монолог).

К слову говоря. Многие администраторы каналов, отвечающие за функционирование ботов, обожают подшучивать над новичками, управляя репликами бота и сбивая этим названных новичков с толку. Происходит это следующим образом. Новичок вдруг обнаруживает, что с ним заговаривает бот, причем названный новичок отлично осведомлен о том, что с ним говорит именно бот, а не живой человек. Допустим, бот произносит "Привет!".

— Привет, — недоуменно отвечает новичок. — Но ты же бот!

/msg [Bot] say "Я не бот!" — набирает администратор команду боту, и тот отвечает:

— Я не бот!

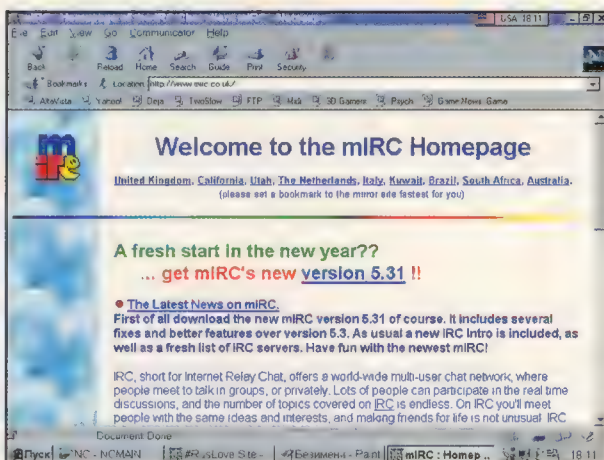
И так далее.

IRC Клиенты

Чтобы подсоединиться к серверам IRC, необходимо скачать и проинсталлировать соответствующую программу-клиент. Их существует больше десятка. Рассмотрим те, которые представляются наиболее достойными: MIRC и PIRCH.

MIRC: IRC для чайников

Многие IRC'шники называют MIRC "программой для чайников". Это обусловлено ее максимально дружелюбным и упрощенным интерфейсом. Однако именно благодаря своей простоте MIRC и приобрел столь высокую популярность. Все основные команды вынесены на верхнюю панель активного окна. При разговоре на канале такие команды, как Query, Fnger, Kick, Ban и Op становятся доступными после щелчка правой кнопкой мышки на имени участника. Если щелкнуть два раза на имени любого человека — открывается окно приватной беседы. Просто и удобно.



Домашняя страничка MIRC. Здесь всегда можно найти последние новости и много полезной информации по IRC

В MIRC уже занесены многие стандартные каналы. Например, Irc4dummies, зайдя на которые, вы всегда можете спросить совета у операторов канала (ircop) насчет всевозможных технических сложностей (где что найти, какой командой для чего пользоваться и так далее). Впрочем, использовать их как бесплатную энциклопедию по всем вопросам тоже не стоит — все-таки есть свои пределы.

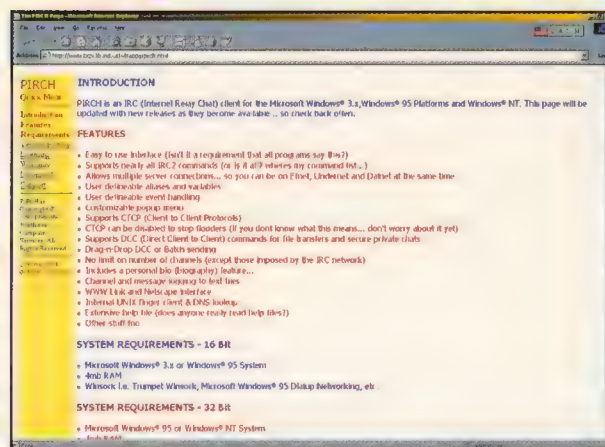
MIRC имеет встроенную и легко программируемую поддержку скриптов. "Скрипт" в данном случае означает последовательность команд, выполняемых в момент исполнения тех или иных установленных условий. Например, набрав одну строчку в меню Remote, вы можете поставить автоматическое приветствие всем, кто заходит на канал (но, между прочим, в некоторых irc-тусовках это далеко не приветствуется и считается дурным тоном поведения). Существует множество скриптов, написанных

специально для этого клиента, позволяющих вам реагировать на реплики на канале, фильтровать сообщения, автоматически делиться правами оператора со своими друзьями.

Кроме перечисленных достоинств, у MIRC есть еще одно весьма полезное свойство, выгодно отличающее его от других себе подобных. Это расширение протокола DCC и поддержка команды DCC resume. Поясню. Через протокол DCC осуществляется возможность приватного разговора двух человек; другим предназначением данного протокола является пересылка файлов. Если происходит обрыв соединения, то после его восстановления другие программы-клиенты приступают к повторной передаче файла с самого начала. MIRC же выясняет, какая программа запущена на другом конце канала, и если обнаруживает еще одну MIRC, то предлагает возобновить перекачку с места обрыва. Вроде бы, весьма полезная вещь, не так ли? Ан нет! — оказывается, многие ее на дух не переносят. Дело в том, что единого формата для нее не существует, и это иногда приводит к непредвиденным осложнениям. Ведь если один пользователь работает с MIRC, а второй, скажем, с PIRCH, то программы попросту друг

друга не поймут. И даже могут зависнуть. Один из главных недостатков MIRC — отсутствие возможности подсоединиться к нескольким серверам одновременно. Вам придется либо рвать текущее соединение, либо запускать вторую копию программы (что, в принципе, предусмотрено его разработчиками).

Подводя итог, можно сказать, что MIRC — идеальная программа для новичков на IRC. Скачать ее можно на <http://www.mirc.co.uk>. Там же вы найдете множество полезной информации, справочные материалы и скрипты. Для тех же, кому нужно что-нибудь посерьезнее — рекомендуется...



Домашняя страничка PIRCH. Неброско, но информативно.

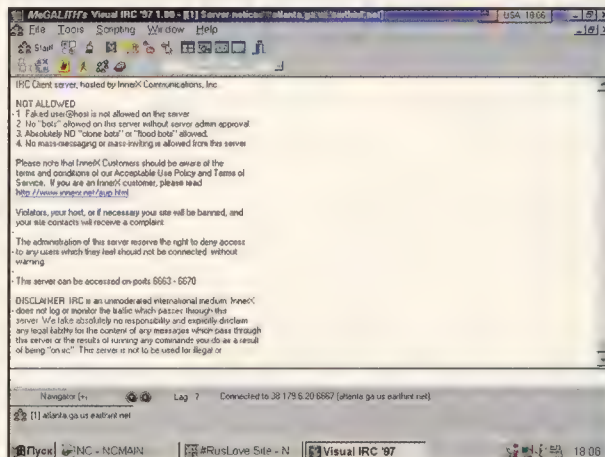
PIRCH

PIRCH является программой-клиентом, позволяющей в полной мере использовать возможности IRC. В основной своей массе опытные IRC'шники предпочитают пользоваться именно ею.

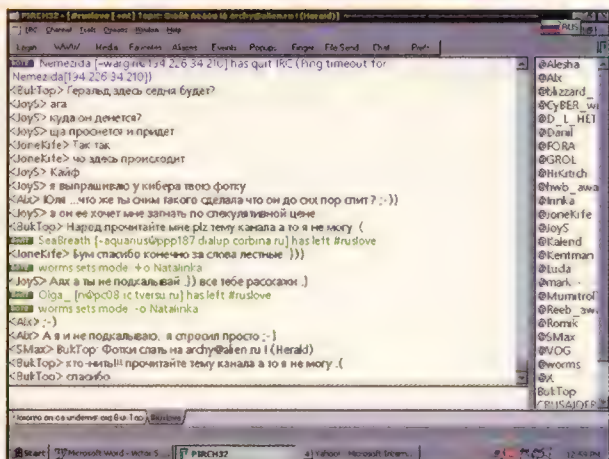
Интерфейс PIRCH лишь издалека напоминает mirc'овский. На верхнюю строчку вынесены основные операции типа Connect, Join, Chat и т.д. Каждое новое соединение с сервером открывается в отдельном окне. Ограничений на количество подключений нет. Если хотите — можете сидеть сразу на трех-четырех-сколь угодно (только вряд ли вам это когда-нибудь пригодится).

Одним из достоинств PIRCH является встроенный язык программирования скриптов — PIL. Обладая достаточными знаниями PIL и DDE, можно сделать практически любой скрипт, способный выполнять даже самые сложные операции, иначе говоря — практически все, что только может быть на IRC. Нельзя сказать, что это просто (в особенности для новичков), но тем не менее такая возможность существует.

Вторая интересная особенность PIRCH — звуковые сигналы. Вы можете назначить каждому событию на канале (query, chat) или сервере (disconnect, kill) соответствующий WAV файл и общаться с другими пользователями PIRCH,



Кроме MIRC и PIRCH, существует множество других клиентов. Например, Visual IRC. Отличительная черта — freeware



■ IRC клиент PIRCH. "Народ, прочитайте мне тему канала, а то я не могу!"

используя звуковую азбуку. Впрочем, некоторым пользователям (особенно тем, кто использует другие программы-клиенты) это совершенно не в кайф — ведь вместо звука им приходится наблюдать бессмысленный набор символов на экране.

PIRCH поддерживает даже такие экзотические функции, как голосовые и видеоконференции. Правда, на наших-то линиях... Не будем о грустном.

Скачать PIRCH можно на <http://www.bcpl.lib.md.us/~frappa/pirch.html>

Регистрация собственного канала

В последнее время у пользователей Интернет вошло в моду создавать собственные Нотераге (т.е. "домашние странички"). А у бывалых IRC'шников высшим шиком считается иметь собственный канал. Причем если накропать персональную страничку особого труда не составит, то с каналом все обстоит значительно сложнее. Не так давно один мой знакомый курировал канал в сетке Undernet, а ваш покорный слуга в этом ему усердно помогал. Что ж, пришло время поделиться опытом.

Прежде всего определите тематику разговоров на вашем канале. Когда придете к окончательному варианту — задумайтесь, а нужен ли такой канал вообще? И это не попытка пошутить с стороны автора — все на полном серьезе. Допустим, вы решили, что "у меня будет крутой канал с разговорами о сексе, любви, FIDO и пр.". Однако уже существуют каналы о любви — #ruslove, о сексе — #russex, о FIDO — #fido. Как видите, все избранные вами вопросы давно как забыты. И еще один аналогичный канал на ту же тему никому не нужен. Если же ваш канал будет называться "Изучение фазовых переходов второго рода и применение их в сельском хозяйстве", то — милости просим. Только, пардон, с кем вы там разговаривать будете, кроме как с самым умным человеком на свете, то бишь с самим собой?..

ответствуются.

Далее за вашим каналом начинает наблюдать бот. Некоторая трудность состоит в том, что в первые две недели, пока обрабатывается запрос о регистрации, на канале постоянно должен кто-то находиться. Либо организуйте нечто по типу дежурства, либо вешайте egg-drop бота (программа-скрипт, осуществляющая общую администрацию канала). Причем за этот период неоднократно может происходить takeover (ситуация, когда обычный пользователь, втеревшись в доверие к администратору, получает права оператора и выкидывает с канала всех настоящих администраторов).

Если на канале все спокойно и администрации сети не пришло ни одной жалобы — фанфары! — вы получаете e-mail с паролем администратора канала. После этого на канале постоянно находится системный бот Undernet — X, с помощью которого вы можете творить (или вытворять) все, что вашей душе угодно — заблагорассудится.

И, наконец, завершающая и наиболее важная фаза — привлечение на канал народа. Пишите о нем на Usenet, рассказывайте IRC'шным друзьям. Вот здесь-то и выяснится, нужно ли кому-нибудь ваше творение или "да ну его...!". Канал моего друга — #moto — живет и здравствует. Девушки, рокеры и мотоциклы — сами понимают :-).

Русскоязычные каналы на IRC

Начнем с того, что практически на каждой сетке существует канал russkichat и russianscyrillic. Так что найти соотечественников — не проблема. Другое дело, что на многих каналах тусуется спящая группа людей,

Итак, допустим, что с темой канала и его актуальностью вы худо-бедно определились. Следующий этап — заполнение формы-запроса на сервере www.undernet.org. Вскоре вам пришлют письмо, где необходимо указать ваше имя (имя администратора канала), тематику канала, а также — имена и E-mail ваших десяти помощников. Причем все почтовые адреса подлежат проверке, да и бесплатные E-mail не при-

знающих друг друга "в глаза", и к новичкам там относятся, мягко говоря, пренебрежительно. Но не будем о грустном, лучше поговорим о наиболее известных русскоязычных каналах на Undernet.

Большинство народа посещает каналы russianstudent, deol, nubo, russian-cyrillic, russex и прочее. Поговорим об этих каналах поподробнее.

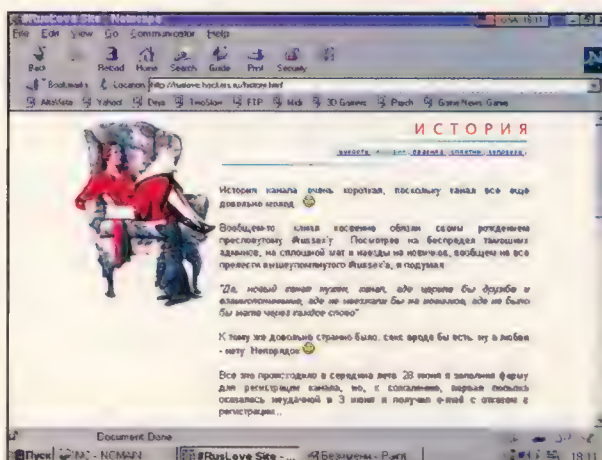
На #russianstudent основным контингентом, как нетрудно догадаться из названия, является студенческая тусовка. Нет, это не значит, что там одни МИФИсты и МГУшники. Просто, коли вы студент, то вам там проще будет найти понимающего ваши проблемы и интересы собеседника и поболтать с ним о том о сем.

#Deol образовался из заядлых посетителей BBS'ки "Белый Медведь". Если вы год или два назад любили дозваниваться ночью и работать сорокапятиминутными урывками, будучи уверенным, что графический интерфейс White Bear — лучшее, что есть на свете, то весьма вероятно, что вы найдете старых знакомых на #Deol. Темы обсуждения — все, что только можно обсуждать. Мат не карается, а даже поощряется.

Если вы новичок на IRC, то не сразу догадаетесь, что канал #nubo есть ни что иное, как слово "ПИВО", прописанное английскими буквами. Весьма дружественный канал, хотя пробиться в тусовку и стать "своим" не так уж и просто.

Напоследок расскажу о своем любимом канале — ruslove. Нельзя сказать, что я являюсь его частым посетителем, но в те минуты, которые я урываю для IRC, рука автоматически набирает /join #ruslove :-).

Канал был создан 14 июня 1997 года Геральдом (Herald). Подвигло его на это бедственное положение русскоязычной тусовки на IRC — атмосфера была похуже войн времен Севера и Юга. Новичков презирали и пинали кто мог, мат был излюбленным средством самовыражения и т.п. Вот тогда-то и зародилась идея создания канала, на котором царили бы чисто семейные отношения,



■ Страница канала #ruslove: его история в лицах

куда человек мог бы прийти после работы и отдохнуть в спокойной обстановке. После регистрации канала было несколько стычек с некоторыми "чересчур агрессивно настроенными личностями" (как это сейчас сказано на странице канала ruslove), но канал выжил. Сейчас это один из наиболее часто посещаемых каналов среди русскоязычной публики Undernet. Здесь царит демократия. Все операторы канала избираются самими посетителями. Во главе стоят Herald и JoyS (одна из немногих администраторов-девушек на IRC, к кому относятся с уважением). Вполне закономерно, что у канала два хозяина. Ведь название канала говорит о многом. Чтобы вы поняли, насколько дружелюбен и романтичен этот канал, достаточно сказать, что Herald и JoyS познакомились друг с другом именно здесь.

Несколько слов о правилах канала. Дружественная атмосфера ценится превыше всего. За мат автоматически выкидывают из канала (эта ответственная работа поручена "богине возмездия" — боту Nemezida). Отношение к новичкам самое теплое (во всяком случае, пока они ведут себя нормально). Будьте проще, и вас примут в тусовку ruslove.

Страница канала #ruslove — одна из самых лучших. Там вы можете прочитать последние новости канала, посмотреть фотогалерею пользователей, ознакомиться с правилами. Там же находится "титанический труд Herald'a" — переведенный на русский язык список команд системным роботом Undernet — X и W. Находится эта страничка по адресу <http://ruslove.hackers.ru>.

Игровые каналы на IRC

Если вы до сих пор считаете, что все прелести IRC сводятся к текстовым диалогам "о жизни", то вы глубоко заблуждаетесь. В Сети существует около сотни игровых каналов, на которых всегда можно весело провести время за какой-нибудь логической игрой. Причем некоторые каналы живут уже более пяти (!) лет.

#riskybus — Efnет

В предыстории этот канал задумывался как автобус без водителя, летящий под откос. Все присутствующие в данный момент на канале считались пассажирами этого автобуса. Вначале загадывается какое-нибудь слово на одну из заданных тем. После чего кто-то из участников должен это слово отгадать за определенный промежуток времени (пока автобус не упадет в пропасть). Бот канала отслеживает диалог участников и вылавливает оттуда реплики, обращенные к нему. Есть два варианта команд: первый — give up (участник сдается и выбывает из игры), вто-

рой — ваш ответ на поставленный вопрос. Если вы угадали, вам зачисляются призовые очки (их число зависит от количества попыток, если угадали с первой — 1000, со второй — 600, и т.д.). Список слов постоянно обновляется, благодаря чему игра не надоедает. Со временем легенда о падающем автобусе забылась, а имя канала осталось. Так что добро пожаловать на #riskybus.

#poker — Efnет

Всем любителям карточной игры "Покер" рекомендуется побывать на данном канале. Правда, здесь уж как повезет. В игре участвует шесть человек. Когда вы заходите на канал, вам автоматически предлагается принять участие в новой партии. Но это только в том случае, когда на канале меньше шести человек. Как правило, когда вы появляетесь, игра уже в полном разгаре и вам предоставляется роль стороннего наблюдателя. Итак, как же можно резаться в покер по IRC? Бот тасует колоду и посылает каждому из участников его карты. После раздачи начинается партия. Каждый играющий общается по каналу с ботом и, используя определенные команды, выкладывает на стол ту или иную карту. Бот следит за тем, чтобы никто не жульничал, и ведет подсчет очков. В конце партии подводится итог и оглашаются результаты, после чего все желающие (в порядке очереди, если их много) занимают места за виртуальным столом и начинается новая партия.

#boggle — Efnет

Знаете, есть такая детская игра на составление слов, идею которой беззастенчиво свистнула некая телепередача, прозывающаяся, если не ошибаюсь, "Звездный Час". Выбирается десять букв, из которых все участники должны за определенное время составить как можно больше слов. На IRC это реализовано следующим образом. Бот выдает на экран двенадцать букв и начинает отсчет времени. После чего каждый из участников высказывает придуманные им слова. Если в составленном слове три буквы — игроку начисляется одно очко, если четыре — два, и т.д. По завершении отведенного времени бот оглашает результаты игры и объявляет победителя, набравшего больше всего очков. Словарный запас бота достаточно богат, и он узнает практически все ходовые слова (если вы, конечно, не придумаете что-нибудь вроде necrophobia). Вся прелесть этой с виду простой игры в том, что когда на канале больше десяти человек, то игра идет на скорость и хорошо развивается быстрота мышления (если, конечно, у вас хороший провайдер). Так что играйте в boggle! — глядишь, эрудитом станете...

Список наиболее часто применяемых IRC команд

/join "имя канала" — подключиться к заданному каналу.

/part "имя канала" — отсоединиться от активного в данный момент канала.

/me "действие" — команда разговора от третьего лица (например, вводится *"/me спит"* — выведется сообщение "ViV спит").

/away "примечание" — официальное информирование других пользователей канала, что вы в данный момент отсутствуете (например, *"/away пошел есть"* — "ViV is away (пошел есть)"). Вторичное применение команды без всяких параметров говорит о том, что вы вернулись.

/list "опции" — выводит список каналов на сервере. Можно, используя соответствующие опции, сортировать каналы по количеству пользователей или по названию.

/names "имя канала" — выводит список пользователей, присутствующих в данном канале.

/msg "имя пользователя", "сообщение" — отправляет пользователю приватное сообщение.

/query "имя пользователя", "сообщение" — вызывает окно приватного разговора и посылает пользователю сообщение.

/nick "новое имя" — меняет ваше имя на канале.

/whois "имя пользователя" — выводит информацию о пользователе.

/quit "комментарий" — отсоединение от сервера с выводом комментария (например, *"/quit всем всего!"* — "ViV has quit IRC (всем всего!)").

/topic "канал" "новая тема" — меняет тему канала (как правило, эта команда доступна только операторам канала).

/kick "канал" "имя пользователя" — выкидывает пользователя с канала (эта команда доступна только операторам канала).

/ban — данная команда доступна только посредством команды mode — позволяет запретить пользователю вход на канал: */mode "имя канала" +b "имя пользователя либо маска его сетевого адреса"*.

ViV

Автор выражает огромную благодарность за помощь в подготовке статьи администраторам сети Efnет, а также всей тусовке канала #ruslove

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ

В предыдущем номере мы опубликовали статью по бесплатным графическим mud'ам. Теперь же, продолжая поднятую тему по играм в Сети, мы обращаемся к онлайн-игровым системам. Для тех, кто не знает, сразу же дадим небольшое пояснение, что "онлайн-игровая система" — сеть серверов, позволяющих людям со всего мира играть в многопользовательские игры в режиме эмуляции IPX через протокол TCP/IP.

Впрочем, подобное пояснение, скорее всего, сразу же породит следующий вопрос: что такое протокол TCP/IP в свете multiplayer и с чем его едят?.. Но не будем забегать вперед и расскажем обо всем по порядку.

IPX и TCP/IP: принципы сотрудничества

Компьютерная сеть Интернет состоит из большого числа мелких компьютерных сетей, объединенных в единое целое. Дабы все это разношерстное богатство могло функционировать и осуществлять нормальный обмен данными, был разработан единый язык передачи данных между компьютерами — протокол TCP/IP. По сути дела, он складывается из двух протоколов: Transmission Control Protocol и Internet Protocol. Первый обеспечивает маршрутизацию пакетов данных по сети, а второй служит для передачи самой информации.

Когда появлялись первые многопользовательские игры, еще даже и речи не шло о возможности совместных сражений (или любого другого совместного игрового времяпрепровождения) через Интернет. Как следствие, игры поддерживали только протокол локальных сетей — IPX. IPX и TCP/IP отличаются друг от друга размером сетевого пакета, поддерживаемым адресным пространством, а также методами маршрутизации данных.

Локальные сети могут включать в себя от пары компьютеров до десятка тысяч. В качестве адресата при передаче данных используется имя самого компьютера (например, Bazilyi). В случае же с Интернетом вместо имени компьютера используется цифровой адрес (к примеру, 123.456.78.90). Логично было бы предположить, что вот, грубо говоря, достаточно заменить имя компа на его адрес, как уже до того шедшая только по локалке игра прекрасным образом пойдет через Интернет. Но не слишком ли просто звучит?

Вовсе даже нет, так как именно в этом (если не вдаваться в различные технические подробности) и состоит система эмуляции протокола IPX через протокол TCP/IP. И именно названной эмуляцией занимаются онлайн-игровые системы.

Таковых систем сейчас расплодилось немало. Вспомнить хотя бы даже то, что каждая уважающая себя игровая компания, едва начав ориентироваться на онлайн-игровой рынок, тут же спешит сварганить собственный игровой сервер для обеспечения пущей популярности своей новой игры (чтобы далеко не ходить, вот вам пример, который знают все: Battle.net).

Далее мы попытаемся рассказать о наиболее известных и популярных системах.

Kali Network

Адрес:

<http://www.kali.net>

Демо-версия:

<http://www.byteenchancers.com/download.html>

Системные требования:

486DX4-100, 16 Mb RAM, модем на 14.4 bps

Одним из старейших и популярнейших онлайн-проектов сети была и остается Kali Network. Основной причиной столь теплой любви к ней со стороны игровой публики является крайне разветвленная и обширная сеть серверов, разбросанных по всем игровым закоулкам мира. Таким образом, любой посетитель Kali может найти серверок поближе к своему дому. А дома, как говорится, и стены помогают, и пинг пониже, и своих встретить проще. Kali предоставляет своим клиентам возможность играть в большинство известных игр, не вылезая из сво-

его уютного кресла. Правда, за это удовольствие придется платить.

Стоимость регистрации

За регистрацию на Kali, в сравнении с другими онлайн-игровыми системами, требуется заплатить более чем скромную сумму — всего-то порядка 20 зеленых. Конечно, платить необходимо по кредитной карточке, а подобная форма оплаты в России для многих представляется маловозможной. Многие, не найдя иного выхода (и уж явно не по причине экономии денежных средств — ведь 20\$ вносятся единожды на весь срок вашей жизни), отыскивают в И-нет разные хакерские программки, с помощью которых организуют себе нелегальный доступ. Тут ничего прокомментировать нельзя — разве что уточнить, что оплата из России по кредитной карточке стопроцентно принимается, а в отношении хакерства ведется достаточно жесткая политика, приводящая к тому, что пожизненный нелегальный доступ устроить себе будет маловозможно — придется постоянно возиться с перерегистрацией, с поиском других новых программ и так далее.

И надо еще добавить, что на Kali есть возможность попробовать поиграть за бесплатно. Клиент Kali разрешает людям опробовать Сеть и играть в любые игры по пятнадцать минут. Конечно, каждый 15 минут вас будут нещадно отсекают, но составить общее впечатление можно.

Игры

Игровой репертуар Kali весьма и весьма обширен. Любители 3D action могут сразиться в Blood, Chasm, Doom 1&2, DN3D, Heretic, Hexen 1&2, Jedi Knight, Outlaws, Rise of the Triad, Shadow Warrior. Столь же богатый выбор открывается и для начинающих стратегов: Age of Empires, C&C, Dark Colony, Dark Reign, Deadlock, JA Deadly Games, HOMM2, K&N, Master of Orion 2, Total Annihilation, Warcraft 1&2, WarWind. Присутствует и возможность опробовать несколько сетевых игр, в том числе и недавно появившуюся Legal Crime, завоевавшую огромную популярность (кстати, в скором времени она будет локализовываться на русском языке в сильно переделанном и улучшенном варианте; вероятно, данная игра, с учетом переделки, станет первой российской онлайн-игрой; подробнее мы расскажем об этом в следующем номере).

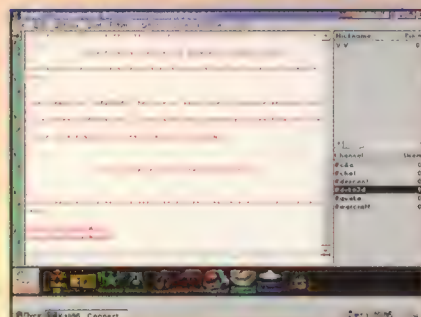
Программное обеспечение

Kali поддерживает многие операционные системы, в том числе Windows 95, Win NT, OS/2 и MS DOS. Понятное дело, самые ходовые программы-клиенты под DOS и под Windows 95. Вот о них и поговорим. С Windows 95 все понятно — скачал, запустил, соединился с сервером да и играй. Про Kali DOS придется поговорить отдельно.

Настройка здесь — дело тонкое. И даже мутное. Если есть возможность — играйте под Win95. Если же памяти не хватает или машина не позволяет, то придется повозиться.

Для начала необходимо скачать PPP клиент (ссылка находится на сервере Kali). Затем пропишите в настройках терминала входной телефон и DNS своего провайдера. Дозвонитесь, введите логин и пароль и выйдите в DOS, не обрывая соединения. Запустите драйвер маршрутизатора (ls) и эмуляцию протокола IPX. Чтобы они работали — пропишите в файле конфигурации адрес своей (вероятно, несуществующей) LAN карты. Все — если все прошло нормально, то далее можно начинать играть.

К слову, на Kali, в отличие от других онлайн-систем, используется схема передачи данных клиент-клиент. При запуске сетевой игры



■ On-line чат на Kali. Сейчас подойдет еще несколько человек и забаваем партейку в Дюка

Kali как бы создает небольшую локальную сетку между участниками и берет на себя маршрутизацию пакетов. В результате, если у вас плохая связь с сервером, но вы с товарищем сидите на одном и том же провайдере, скорость игры будет великолепной.

Как подключиться

Чтобы играть на Kali, вам нужно скачать программу-клиент и, запустив ее, выбрать один из серверов, на котором хотите поиграть. Выбор сервера практически не влияет на скорость игры, так как используется протокол клиент-клиент. Другое дело, что найти на каком-нибудь мозамбикском сервере противника из России будет несколько... как бы так сказать, чтоб не обидеть... проблематично.

Используя клиент Kali, вы можете, проверив ping-результаты, написанные рядом с именами серверов, выяснить, насколько далеко от вашего месторасположения находятся эти сервера.

В клиенте Kali, как и в некоторых других, установлена система скачивания содержания винчестера для поиска установленных игр. При нахождении чего-либо играбельного Kali создает на launch-панели внизу клиента ссылку для более быстрого запуска игры.

От размышлений-рассуждений — к делу. Выбирайте какой-нибудь сервер и заходите. Вы окажетесь в чате с другими игроками. Договаривайтесь с ними об игре: к примеру, коль решили сразиться в Дюка, то договаривайтесь, сколько игроков будет участвовать, через какой socket (сетевой порт протокола IPX) вы будете играть, и т.д. Чаще всего для краткого изложения такой информации используется следующая форма записи: кол-во игроков, значок @, номер порта и название уровня (если, конечно, в игре есть уровни). То есть, если в DN3D вы решили играть втроем, используя сокет 5656 и на уровне dethyard.map, то выглядеть это все будет так: 3@5656 dethyard.map.

Кстати. Если у вас появится желание передать или наоборот получить какой-нибудь файл (скажем, самодельный уровень для Дюка), то это легко можно будет сделать с помощью специальной кнопки в клиенте. В случае со стратегиями (взять тот же Warcraft) вам достаточно договориться, кто участвует, и запустить игру. Подобная система договоров используется на многих других онлайн-системах, в том числе, скажем, на Kahn.

Теперь — небольшой список Kali-серверов, вам для лучшей ориентировки:

038.232.139.005 — BrainThrust
194.235.107.026 — Internet Club
195.120.227.062 — NetSystem
203.015.140.043 — Intelligent Int
203.245.022.006 — Hyper Kali

Отдельно надо рассказать и про **Peterlink** — первый российский Kali-server. Появился он не так давно, но уже успел заработать себе неплохую репутацию среди российских игроков. Вполне очевидно, что для многих у нас в России Peterlink является оптимальным сервером для игры в Кали, так как на нем всегда можно встретить соотечественников, услышать родную речь, договориться о встрече, завести новых знакомых и, конечно же, помолотить друг друга в deathmatch или еще в чем смертоубийственном. К всему вышесказанному остается добавить, что у россиян на Peterlink будут весьма низкие ping-результаты, что вполне положительно отразится на скорости прохождения сетевых баталий.

Резюме

Kali — один из лучших по качеству и масштабам онлайн-проект нашего времени. Всем, кто может позволить заплатить 20 долларов за игру в Сети, — настоятельно рекомендуется.

Mplayer

Адрес:

<http://www.mplayer.com>

Системные требования:

Pentium, 16 Mb RAM, модем на 28.8 bps

Рассмотрим еще одного сетевого гиганта — Mplayer. В данном случае привлекателен он тем, что позволяет резаться в большое количество игр абсолютно бесплатно. Mplayer — довольно быстрый и хорошо оформленный проект, к тому же предоставляющий огромное количество дополнительных услуг. Он разделен на две части: стандартную — Mplayer Free Zone и оплачиваемую — Mplayer Plus. Естественно, рассмотрим обе.

Mplayer Free Zone

Разумеется, это основной раздел Mplayer. Здесь вам предоставляется возможность сразиться в большинство популярных игр, за ис-

ключением наиболее известных (запретный плод сладок — за него денежки платить надо). Все, что потребуется — это программа-клиент плюс необходимый patch для самой игры.

Игры Free Zone

Quake, Blood, Extreme Assault, Heavy Gear, MechWarrior 2, Machine Hunter, Take No Prisoners,

Battlespire, ATF Gold, Deadlock, Terminal Velocity, US Navy Fighters, East Front, Incubation, Panzer General (специальная версия, которую можно скачать), Sid Meier's Gettysburg!, Total Annihilation, Warlords III, WarWind и еще несколько простеньких игр типа Checkers, Reversi, Scrabble.

Mplayer Plus

Заплатив некоторую сумму, вы получаете доступ ко всем играм, собранным на Mplayer. Кроме того, как официальный член игровой общины, вы сможете подписаться на списки новостей, дабы всегда быть в курсе всех нововведений в жанре сетевых компьютерных игр.

Игры Mplayer Plus

В дополнение ко всем играм, доступным в бесплатной зоне, вы получаете возможность сразиться в классику сетевых баталий — Warcraft 1/2, C&C, Diablo, Postal, Red Alert.

Программное обеспечение

Для работы в Mplayer вам понадобится Gizmo — программа-клиент, занимающая около 400 килобайт. Но прежде чем зайти на Mplayer, придется еще скачать мегабайт шесть файлов поддержки. По счастью, все это делается почти автоматически и при первом же запуске.

Интерфейс Gizmo очень удобен, красочен и неординарен. На Mplayer вам предоставляется возможность не только поиграть в любимые игры, но и поболтать с другими посетителями в хорошо сделанном chat'ax.

При разговорах и при организации игр используется система chat'овых комнат. Проще говоря, вся сеть Mplayer рассматривается как одно большое здание, где есть зал Quake, зал Duke 3D и т.п. Вы выбираете себе портрет, имя, при желании добавляете несколько строк о себе и заходите в нужную вам комнату. А там уже сидит человек шесть, всегда готовых схватиться на аренах multiplayer.

Собственно, наболтавшись до потери пульса, можете перейти к более интересному занятию, то есть присоединиться к игре. Единственная проблема: для того, чтобы играть на Mplayer из России, требуется либо провайдер первого уровня (например, Demos, или Relcom) и модем на 28800, либо выделенная линия как минимум на 64к. Вот вам и все преимущества технологии клиент-сервер... Или, как говорят в народе, "Вот тебе, бабушка, и Юрьев день!"

Резюме

Весьма неплохая и необычная онлайн-система, предоставляющая возможность играть в огромное количество бесплатных сетевых игр... Но, к сожалению, для многих из нас она также далека, как и звезды.

T.E.N. Network

Адрес:

<http://www.ten.net>

Системные требования:

486 (лучше Pentium), 8 Mb RAM, Win95, модем на 14.4 bps

T.E.N [Total Entertainment Network] является чуть ли не первооткрывателем на поприще игровых онлайн-систем. И первым же делом необходимо сообщить, что когда она создавалась, было верхом глупости предоставлять свою сеть серверов игровой братии за бесплатно. Сейчас все это уже сильно развилось и появился богатый выбор — а тогда было только две альтернативы, T.E.N. либо Kali.

Однако и по сей день Total Entertainment Network не сдала своих позиций. Ведь кроме возможностей поиграть, вам предоставляются последние сетевые новости, система рейтингов и много всего прочего.



Gizmo от Mplayer — самый лучший клиент

К сожалению, зарегистрироваться из России невозможно в принципе. На этом можно поставить точку. Точнее — добавим еще пару фактов для общей картины, и этим ограничимся.

Стоимость регистрации

Существует куча различных вариантов регистрации. Вы можете получать как месячное членство, так и платить за количество проведенного в сети игрового времени. Также возможно получить ограниченное бесплатное членство, позволяющее играть только в shareware-версии Total Annihilation и Shadow Warrior.

Игры

AD&D Dark Sun online, Blood, C&C, Red Alert, Deadlock, Diablo, Duke 3D, EF 2000, Magic: The Gathering (beta), Master of Orion II, Myth, Nascar, Panzer General, Quake 1&2, Shadow Warrior, Total Annihilation, Twilight Lands, Warcraft, WizWar.

Резюме

Если бы T.E.N была бесплатной хотя бы частично, безусловно, она из лидирующих позиций среди онлайн-сетей была бы ей обеспечена. А так...

Kahn на StarGate Networks

Адрес:

<http://www.stargatenetworks.com>
<http://www.kahn.co.uk>

Системные требования:

Pentium, 16 Mb RAM, модем на 28.8 bps

Kahn — один из самых молодых и многообещающих игровых проектов Сети. Появившись сравнительно недавно, Kahn Net стала одной из наиболее популярных онлайн-систем. Это объясняется, скорее всего, shareware-клиентом, дающим пользователю возможность играть бесплатно в течение 21 дня, после чего требуется заплатить весьма небольшую плату за регистрацию. Красивый интерфейс и высокая скорость обмена данными — таковы несомненные плюсы Kahn Network.

Стоимость регистрации

21 день бесплатного пользования, регистрация — 15\$.

Игры

A10-Cuba, MechWarrior II, Duke 3D, Warcraft 1&2, EF2000, HoMM2, Blood, Big Red Racing, Dungeon Keeper, ATF, Need for Speed 2, Doom 1&2, Heretic, Hexen, Quake, Atomic Bomberman, Descent 1&2, Shattered Steel, StarFleet Academy, Death Rally, Shadow Warrior, SkyNet, Master of Orion 2, Monster Truck Madness, Comanche 3, Nascar 2, C&C, Red Alert.

Программное обеспечение

Kahn поддерживает все общепринятые операционные системы: DOS, Win95; насчет OS/2 в точности сказать не рискуем — проверьте, если возникнет необходимость. Объем программы-клиента в архиве — 1.7 Mb. После инсталляции вы увидите список активных и пассивных серверов. Выбирайте нужный, договаривайтесь с другими пользователями и присоединяйтесь к сетевым баталиям. Быть может, для начинающих юзеров сначала будут непонятны все функции и возможности kahn'овского клиента, но на странице Kahn есть подробный FAQ по всем наиболее трудным вопросам.

Резюме

Одна из самых хороших систем, в которой отлично сочетаются скорость серверов и количество сетевых игр.

BattleNet

Адрес:

<http://www.battle.net>

Системные требования:

Pentium, 16 Mb RAM, модем на 14.4 bps

Полагаю, большинство уже слышало об этой игровой системе Blizzard. BattleNet изначально создавалась как онлайн-система, в которой покупатели blizzard'овских игры могли бы встретиться в сетевой битве. На данный момент здесь доступна только одна игра — Diablo. В скором будущем к этому коротенькому списку добавится еще и Starcraft.

Стоимость регистрации

Для зарегистрированных пользователей Diablo — бесплатно. Для незарегистрированных — тоже.

Программное обеспечение

Для прогулки по миру Diablo вам потребуется всего лишь сама игра. Так как многие ее обладатели безумно хотят залезть в Сеть Баталий, но зачастую не знают, как это сделать, не-сколь-ко слов о самом процессе подсоединения.

Зайдя в Diablo и выбрав режим Multiplayer Game, генерируете своего персонажа. В следующем меню выбираете тип соединения — BattleNet. После этого умная программа будет искать самый быстрый и наименее загруженный сервер сети, а обнаружив его, сверит вашу версию игры с версией серверной части и при необходимости скачает нужные дополнения. К слову, отказаться от скачки Update никак нельзя, а то слишком много ХаКеРоВ развелось. Далее перед вами появится окошко чата. Здесь вам предоставляется возможность пообщаться с другими игроками. Причем зачастую диалог выглядит как рыночный базар, например: "Продаю кольцо, характеристики такие-то, надо 10.000 монет".

Нередко можно встретить и соотечественников. Вот только печатать русским шрифтом не надо — из-за большого числа кодировок вас никто не поймет. Лучше используйте транслитерацию.

Но продолжим. Создавайте игру (функция Create) или же присоединяйтесь к уже существующей (Join). Все будет очень похоже на режим одного игрока, только героев ходит тьма. Свобода действий также весьма велика: хочешь — будь дружелюбным к другим игрокам, а хочешь — PlayerKiller'ом, то бишь убийцей (сокращенно — PK). Но только выбрав второй жизненный путь, держите ухо востро — не ровен час, за вашу голову (вернее, за ваши уши) предложат кругленькую сумму, и превратитесь вы в дичь для своры охотников.

Резюме

Blizzard сделала действительно увлекательную и красочную сеть для своих разработок, которая может служить примером многим другим онлайн-системам. (Но, разумеется, не в отношении защищенности от взломов — приблизительно 30-40% пользователей BattleNet относятся к семейству cheater'ов).

Internet Gaming Zone

Адрес:

<http://www.zone.com>

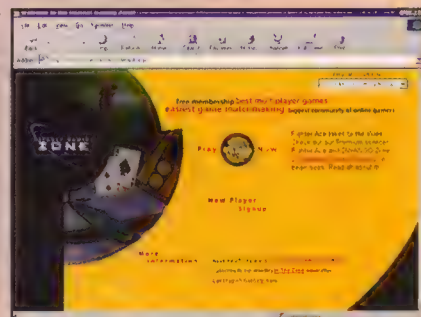
Системные требования:

Pentium 75, 8 Mb RAM, модем на 14.4 bps

IGZ принадлежит Microsoft и изначально предназначалась для тестирования игр вышеозначенной конторы в режиме multiplayer. Конечно, здесь также представлены и все самые знаменитые хиты для многопользовательской игры. Отличительная особенность данного сервиса — он абсолютно бесплатный.



■ Diablo на BattleNet. Приятно удивляют диалоги типа "Vasya, u teba est kolchuga?"



■ Internet Gaming Zone — Microsoft не остался в стороне

Стоимость регистрации

Пока что все услуги IGZ бесплатны.

Игры

Представлен огромный выбор: от Duke Nukem 3D и Warcraft до Total Annihilation и Quake 2. Конечно же, Microsoft не могла не уделить особое внимание своим разработкам: Age of Empires, Close Combat,

Fighter Ace, Flight Simulator 98, Golf 3, Hellbender, Monster Truck Madness.

Программное обеспечение

Конечно же, годятся только Windows 95 или NT 4.0. Плюс необходим Internet Explorer — Netscape тут не котируется.

С софтом на Internet Gaming Zone вроде бы все как обычно — скачиваешь, устанавливаешь, регистрируешься. Конечно, полно багов, как это традиционно для Microsoft.

Резюме

В целом, интересная и большая система. Впечатление слегка подпорчено отсутствием поддержки Netscape, но будем надеяться, что Microsoft когда-нибудь одумаются и перестанут конкурировать столь дебилическими методами.

Heat Network

Адрес:

<http://www.heat.net>

Системные требования:

Pentium 75, 16 Mb RAM, модем на 28.8 bps

Heat Network, как и многие другие онлайн-системы, появилась в Интернет сравнительно недавно. По своему устройству она схожа с другими службами, такими как Kali, Kahn и Mplayer. К сожалению, в России Heat Network еще не представлена, и поэтому мы расскажем о ней поскольку-постольку — для полноты картины. Но примите к сведению, что в скором времени дистрибьюторы этой сетки обещают расширить рамки своих услуг. Быть может, и до нас с вами доберутся.

Стоимость регистрации

Услуги "Горячей сети" представлены в двух категориях. Первая — perimeter membership, абсолютно бесплатное, но неполное членство. После регистрации вам будут доступны многие игры из арсенала Heat Net, но вы не сможете принимать участие в конкурсах и чемпионатах с призами (впрочем, для некоторых это видится скорее плюсом, чем минусом). Если же вы выберете premium membership — получите полный доступ ко всем услугам Heat Network.

Игры

Большинство игр, поддерживающих режим multiplayer, включая последние новинки, например, Postal, Quake II, Total Annihilation, Net Fighter.

Программное обеспечение

Нужны Windows 95, поддерживающий Java браузер (Netscape 3.0, Explorer 3.0 и более поздние версии).

Heat разработала специальный клиент, носящий название Katalyst и весьма похожий по интерфейсу на клиент Mplayer. Но в отличие от mplayer'овского, при установке Katalyst весьма часто возникают проблемы.

Резюме

Одна из немногих сетей, предоставляющая возможность бесплатной игры. Если бы еще Katalyst не был так криво написан...

Internet Commit Driver

Адрес:

<http://www.ogt.net>

Эта компактная и с виду простая, но необыкновенно интересная программка появилась сравнительно недавно и сразу же приобрела поклонников во многих странах мира. Выпустила ее фирма Online Gaming Technologies примерно год назад. IC очень проста в обращении, с ней достаточно просто разобраться даже непрофессионалу. По словам самих создателей, она позволяет запускать многопользовательские игры, рассчитанные на протокол IPX через протокол TCP/IP.

Алгоритм действия программы достаточно прост — вы используете ее вместо стандартного Commit драйвера при запуске сетевой игры. Другими словами, IC является эмулятором IPX, наподобие тех, которые используют многие on-line службы (например, Kali, Mplayer). Сейчас IC поддерживает такие игры, как Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood и Redneck Rampage — то есть все те, которые на движке Build.

Очевидным достоинством IC, кроме всего прочего является удобный и понятный интерфейс, так что работать с ней сможет любой. На-

последок остается лишь добавить, что IC является совершенно бесплатной.

Ladder Game

Адрес:

<http://www.igl.net>

То, о чем сейчас пойдет речь, нельзя назвать онлайн-проектом, но любителям многопользовательских игр будет весьма интересно почитать и об этом. Если вы часто играете в сетевые игры, то, вероятно, не раз слышали термин "ladder rank" (или "ladder game"), просящийся в разговор ваших соперников, но, вероятно, не понимали его смысла.

Само слово ladder переводится на русский язык как лестница. В мире же сетевых баталий этим термином принято называть некий вид хит-парада участников различных игр: их статистики, способности, уровень знания и мастерства. На данной странице вы сможете записаться в один из хит-парадов и стать полноценным участником данной системы рейтингов. Для этого всего лишь надо заполнить небольшую форму и периодически вписывать туда сведения о ваших сражениях.

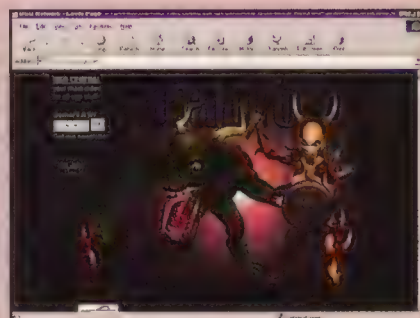
Ladder-игрой принято называть игру только с двумя участниками. Играя с кем-нибудь в Ladder Game, вы должны будете действовать в соответствии с неким кодексом чести, в частности: после каждого проигрыша заходить на страницу Case's System и рапортовать, что вы, мол, потерпели поражение от такого-то. При этом ваше положение в рейтинговой таблице останется прежним, а вот победитель продвигается вверх. Подобные правила выполняют все, вступившие в данный хит-парад. Необходимо отметить, что с помощью данного проекта всегда легко найти того или иного игрока, посмотреть его ранг и подумать, а стоит ли вам вообще с ним сражаться?

UGO

Адрес:

<http://www.ugo.net>

Полное название — Unified Gamers Online. Создавалась с целью собрать как можно больше информации о всех существующих онлайн-игровых проектах. На UGO.NET вы найдете кучу всевозможных описаний сетевых (и не только) игр. Там также представлена обширная коллекция ссылок на большинство сайтов, входящих в сеть UGO, посетив которые, вы можете почерпнуть для себя немало полезного. К тому же здесь вы найдете Video Games Yellow Pages — огромный список различных многопользовательских игр. Дизайн сайта очень удобен, игры разбиты по категориям, и даже существует внутренняя поисковая система.



United Gamers Online — здесь есть все о сетевых службах

Online Gaming Library

Адрес:

<http://www.oglibrary.com>

Данная библиотека данных об онлайн-играх Интернет представляет большой интерес для настоящих ценителей сетевых развлечений. Здесь можно найти все, что угодно: обзоры сетевых проектов, небольших многопользовательских игр. Само собой, больше всего здесь информации о существующих онлайн-проектах (оно и понятно, ведь именно для этого и была создана OGL). В библиотеке вы увидите "тома" об Action, RPG, Strategy, а также многое другое. Этот приятно сделанный сайт поможет всем, кто жаждет узнать о каких-нибудь новых сетевых игрушках.

Василий Кокин

БЕСПЛАТНО?

БЕСПЛАТНО!

о том, где в Сети можно получить место для размещения собственной странички, e-mail account и многое прочее, не платя при этом ни гроша

Не все в этом мире делается за деньги. Кое-что можно получить и бесплатно, потому как есть еще люди, которым просто приятно помогать другим. Вот и раздают они направо и налево свои программы или оказывают бесплатные услуги, не получая ничего взамен, кроме благодарности облагодетельствованных. Это бессеребренники в чистом виде.

В другую категорию можно определить онлайн-услуги, которые позволяют огромному числу юзеров пользоваться определенными ресурсами, не взимая за это платы. Но доход они все-таки получают путем размещения на своих страницах рекламных баннеров. И пусть его получают, никто вас не заставляет тратить ценное время на чистку тех самых баннеров.

Ниже мы остановимся подробнее на общедоступном сервисе в Интернет.

E-Mail

Существует множество серверов, где вы можете обзавестись бесплатным почтовым ящиком. Их основное преимущество — доступ из любой области (в пределах земного шара) и полная конфиденциальность. Как правило, сервис на таких серверах во многом подобен. Стандартный набор включает поддержку организации папок, адресную книжку, передачу attachments. Среди почтовых серверов наиболее известны следующие:

mail.yahoo.com

Появился недавно после заключения договора между Yahoo и Rocketmail. После регистрации пользователь получает доступ к My Yahoo! (новости, погода, анонсы), Yahoo! Chat (весьма интенсивный онлайн-чат с большими возможностями), Yahoo! Classifieds (разного рода объявления с привязкой по штатам США, например, о свободных вакансиях), Yahoo! Finance (обзор финансовых рынков).



■ Чат со знаменитостями на Yahoo — обычное дело. Причем за- протоколированное

www.mailcity.com

Позволяет при убытии в отпуск автоматически посылать соответствующее уведомление в ответ на поступающие письма. Почтовый адрес аннулируется, если к нему не было обращения в течение 3 месяцев.

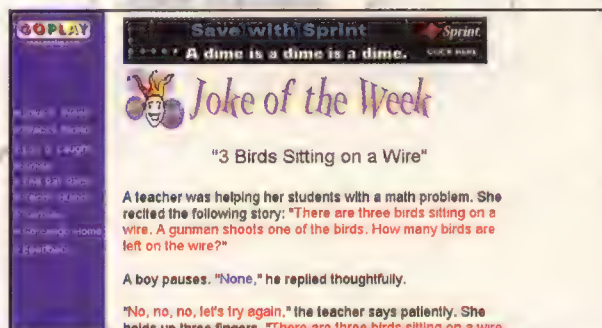
www.hotmail.com

Одна из старейших служб электронной почты в Интернет. Отличается удобным WWW — интерфейсом. Распознает ссы-

ли на сайты Интернет (URL) в теле письма, поддерживает attachments размером до 1 Mb. Если присланный вам attachment содержит графический файл (GIF, JPEG) — автоматически его декодирует и отображает. Имеется служба напоминания о заранее оговоренных событиях и подписка на листы почтовой рассылки по нескольким тематическим рубрикам. Но главное достоинство — поддержка протокола POP3 и SMTP. Вам достаточно прописать в конфигурации вашего мэйлера сервер mail.hotmail.com, и к вашим услугам окажется вечный почтовый ящик. Правда, за такое удовольствие надо платить (15\$ в год) — демонстрационная версия работает в течение десяти дней с момент-первого обращения. Из недостатков следует отметить отсутствие поддержки двух и более attachments в теле письма.

www.netaddress.usa.net

Еще один достаточно известный почтовый сервер. Быстрый и удобный интерфейс. К одному письму можно приаттачить до 5 файлов. Поддерживает вставку в письма фрагментов, написанных на HTML. Кроме того, разрешает доступ по протоколам POP3 и SMTP, причем в отличие от того же Hotmail — абсолютно бесплатно. Почтовый сервер именуется, соответственно, mail.usa.net.



■ Пользователям этого сервера нет нужды подписываться на ежедневные анекдоты

www.goplay.com

Быстрый сервер с простой системой online-регистрации и приятными мелочами — ежедневным юмором и гороскопом, поздравительными открытками и библиотекой полезных ссылок. Переадресации нет.

www.mailexcite.com

Ящик как ящик, функционален и прост в использовании. Отведенный объем — 4 Mb. Предусмотрены: attachments, vacation reply, адресная книга, подпись.

www.starmail.com

На других серверах за услуги, предоставляемые на Starmail, берут деньги. А именно — за возможность выбрать имя домена среди двух сотен возможных. Добавьте сюда возможность переадресации поступающих сообщений и автоматический ответ на случай долгого отсутствия.

Переадресация почты

"А кому она вообще нужна?" — спросите вы. Отвечаю — тем, кто вынужден время от времени менять место работы и провайдеров Интернет, кто не хочет раздавать всем свой офисный E-mail, предпочитая, тем не менее, получать всю почту именно на него.

Итак — вы можете получить почтовый адрес на всю оставшуюся жизнь. Если вас это не пугает — обратитесь на сервер <http://www.netforward.com/>. Кстати, среди возможных вариантов имеются следующие:

yourname@a-vip.com
yourname@AudioPhile.com
yourname@ComPorts.com
yourname@CyberJunkie.com
yourname@DeathsDoor.com
yourname@The18thHole.com
yourname@Pentagon.com

Еще один вариант — сервер POPULUS (www.populus.net).

В заключении необходимо указать, что у всех бесплатных e-mail адресов есть один большой недостаток — их неполноценность. Существует обширный список e-mail доменов, предоставляющих свободный ящик, который постоянно обновляется. Все регистрационные сайты имеют свободный доступ к этому списку. И если при регистрации на каком-нибудь сайте вы лицезреете надпись "Real mail needed", то, следовательно, здесь не сработает ни hotmail, ни yahoo, а только почтовый ящик вашего провайдера. Данное ограничение было введено после попыток взлома с помощью ГЭК (иными словами, некто регистрировал бесплатный e-mail и с помощью генератора кредитных карточек заказывал себе какие-либо платные услуги или товары; затем e-mail закрывался, и — иди-свищи этого "некто" по всей Сети!..).

Странички

Если стоимость размещения домашней странички на вашем провайдере вас не устраивает, то проблема решается исключительно просто. Существуют сервера, где вы можете как бы "поселиться", иными словами — получить бесплатную страничку со всеми вытекающими отсюда приятными возможностями.

В данный небольшой обзор не были включены следующие сервера:

- общение с которыми связано со знанием каких-либо других языков, помимо русского и английского;
- на которых позволяет размещение страниц только для узкого круга пользователей (например, религиозные или связанные с местожительством в определенном регионе);
- с плохим соединением и неудобным порядком регистрации;
- с размером страниц до 100 Kb.

<http://www.geocities.com/>

Один из самых известных и старейших серверов в Интернет. Прекрасный сервис и система помощи. Существует разделение страниц по рубрикам, что значительно облегчает поиск нужной информации. При регистрации вы выбираете себе свободный дом в одном из 40 тематических разделов. Объем странички — 3 Mb, FTP и HTTP доступ, бесплатный E-mail. Встроенный редактор для создания страниц (весьма бестолковый). Множество различных мероприятий, конкурсов и пр. Chat. Наравне с программой free (страничка на 2mb) существует альтернативный вариант — 10\$ в месяц, место на сервере 10mb плюс обширная реклама вашего сайта во всех каталогах Geocities. Почетного membership можно также добиться совершенно бесплатно, если ваш Homepage удостоится внимания администрации сервера (например, получите приз за самый интересный и содержательный сайт на русском языке :-)).



■ Район TimesSquare в Geocities заселен любителями компьютерных игр

<http://www.internet-club.com/>

Русский клуб владельцев страничек. Шесть мегабайт плюс E-mail. Запрещено все, что не разрешено. В том числе и ссылки на то, что плохо. Проводятся ежемесячные конкурсы на самый лучший сайт. Помощь в регистрации собственного домена.

<http://www.fortunecity.com/>

Быстро растущее Интернет-сообщество. Появилось в 1996 году и уже насчитывает около миллиона пользователей. По структуре напоминает настоящий виртуальный город с ежегодно избираемым мэром, отрядом полиции и так далее;—). Вам дается шесть мегабайт свободного места на высокоскоростном сервере. Около двух десятков областей по интересам. Виртуальный магазин и казино. Радио и чат. Сервис на уровне лучших конкурентов. К сожалению — нет E-mail.

<http://www.phrantic.com/>

Небольшой растущий город — порядка 6000 обитателей. Объем страниц — 3 Mb. Стандартный сервис.

<http://www.tripod.com/>

Около миллиона виртуальных граждан. Полная конфиденциальность — ваши координаты не будут переданы третьим лицам. Начальный размер страниц — 2 Mb. В случае создания приличного сайта и получения Premium Membership — еще 10 Mb. Организация "подов" — онлайн-овых сообществ, увлеченных общей тематикой. Участие в обсуждениях, конференциях. Встроенный редактор HTML.



■ И здесь немалое число подов организовано любителями поиграться

<http://www.angelfire.com/>

Размер страницы — 200 Kb (имеется обширная библиотека графики, которую можно использовать без учета занимаемого места). Не самый лучший вариант, разве что для новичков. Если к странице нет обращения в течение месяца, она автоматически стирается.

<http://www.freetown.com/>

Разрешено только 4 страницы — одна основная и три дополнительных. Можно размещать коммерческие баннеры. Нет FTP закладки. Если захотите выложить графику — ее придется предварительно разместить где-нибудь в другом месте. Основной упор делается на chat.

<http://www.1st.net/freepage.htm>

12 Mb. Для начала вам придется создать собственную страницу в HTML-редакторе. Далее вы upload'ите ее по FTP на сервер. Если все в порядке — вашу страницу прописывают на сервере. Пять рабочих дней на рассмотрение запроса.

<http://townsquare.usr.com/>

Север Towne Square 2000 от компании U.S. Robotics — три страницы общим размером до пяти мегабайт (для зарегистрированных пользователей продуктов компании U.S. Robotics число страниц увеличивается до десяти).

<http://www.viaduk.net/>

Украинский сервер, предоставляющий место под личные странички размером до 5 Mb, удобная онлайн-регистрация и получение доступа. Наличие E-mail не требуется. Собственный редактор для создания страниц. Необходим браузер, поддерживающий JavaScript.

<http://chat.ru/>

Отечественный сервер с удобным интерфейсом, предоставляющий как бесплатные странички, так и ящик E-mail с возможностью переадресации (общий объем файлов — до 3 Mb). Регистрация в режиме online. Первый отечественный конкурент зарубежным службам бесплатных страничек. Из несомненных достоинств стоит отметить перекодировку on fly из KOI-8 в CP-1251. Кстати, домен chat.ru пока еще не внесен в список свободных e-mail и при онлайн-регистрации адрес типа khalyava@chat.ru пройдет за милую душу.

<http://i-connect.ru/>

Очень приличный российский сервер с хорошим сервисом. Страница — 2 Mb, почтовый ящик — 1 Mb. Есть возможность вставлять стандартные счетчик посещений и часы. Регистрация — в online через WWW. Закачка страниц — по FTP.

<http://www.halyava.ru/>

Отечественный сервер, на котором можно обзавестись страничкой до 512 Kb и почтовым ящиком. Предварительное общение и получение инструкций — посредством электронной почты. Закачка страничек — по FTP. Регистрация посредством e-mail. По истечении двух месяцев не редактируемая страница удаляется.

<http://www.focus-asia.com/>

Расположен в Сингапуре. 18.000 пользователей. Размер страницы — до 2 Mb. Почтовый ящик. Возможность отправить факс или сообщение на пейджер абонентам в Сингапуре. Для регистрации нужен E-mail адрес (адреса типа bond007@hotmail.com не проходят!).

<http://www.expage.com/>

Прекрасная возможность быстрого создания собственной странички с помощью встроенного редактора. Есть анимационная графика, счетчик посещений, гостевая книга и куча вспомогательных библиотек. Автоматическое распознавание ссылок и адресов E-mail. Если к странице не было обращений свыше 30 суток, она автоматически удаляется.

<http://www.freestuff.pair.com/psp.html>

Еще один вариант быстрого создания странички в online режиме. Оперативная регистрация и доступ к редактированию. Также на сервере имеется весьма ценная система ссылок на различного рода бесплатные ресурсы, которые можно получить с помощью Сети — каталоги, CD ROM, демонстрационные версии программ, мышинные коврики, screensaver'ы и пр. (<http://www.freestuff.pair.com/websites/web.html>).

http://aspide.it/freeweb/index_en.htm

Два мегабайта места для некоммерческого использования. Сервис предусматривает mail alias, counter, GuestBook и Script cgi. Нет ограничений на подкаталоги и ссылки на другие странички. Сайт находится в Италии (есть английский вариант).

<http://members.forfree.at/>

Очередной вариант с 2 Mb для странички и E-mail. Стандартный сервис для создания страницы, переадресация почты. Бесплатный доступ к дискуссионным группам посредством mailing list.

<http://www.naz.com/personal.html>

Два мегабайта и почтовый ящик. Онлайн-справочник по HTML. На сервере имеется игровая страничка, где можно пострелять из пушки и т.д.

<http://www.webvillage.com.sg/>

И опять вариант 2Mb + E-mail. Поселение в районе с учетом личных интересов. Закачка страницы по FTP. Для регистрации требуется существующий E-Mail.

<http://xoom.com/xoom/homepage>

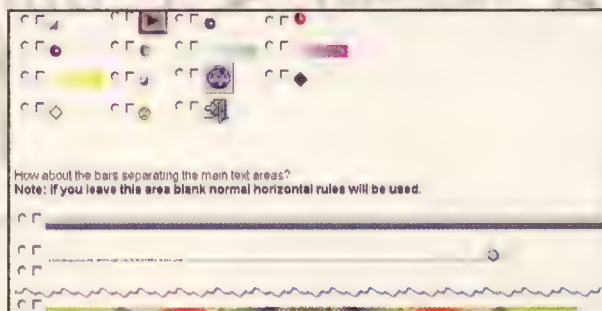
Создание домашней или деловой странички. Объем — до 5 Mb. В наличии free clip art и поддержка CGI scripts. Имеется развитая система помощи начинающим, инструменты для создания страниц. Предусмотрена возможность закачки по FTP. E-mail нет.

И, для полноты картины, можете посмотреть еще несколько серверов, где возможно получить страничку за бесплатно. Рассказывать о них смысла нет, так как ничего действительно стоящего они из себя не представляют, однако — мало ли... быть может, один из них и станет воплощением вашей мечты...

<http://www.nitehawk.com> — 200 Kb.**<http://www.freepages.cbaq.com/> — 150 Kb.****<http://www.chinainfor.net.com/freespace.htm> — 125 Kb.****<http://www.eccentrica.com/> — 500 Kb.****Автомат для создания домашних страниц**

Сервис сайта **The Home Page Maker** (<http://www.wizard.com/~fifi/pagemake.html>) поможет вам создать простейшую домашнюю страницу. Ничего оригинального вы таким образом не сотворите, но поэкспериментировать можно. Хотя бы для того, чтобы выложить на зарезервированное место что-нибудь отличное от стандартного "under construction".

Кстати, для пользователей Netscape Communicator имеется возможность использовать встроенный Homepage Wizzard. Данная программа входит в стандартный комплект поставки и позволяет создавать небольшие персональные странички, используя заготовки и графику с сайта Netscape Communications. Очень полезная штука для новичков.

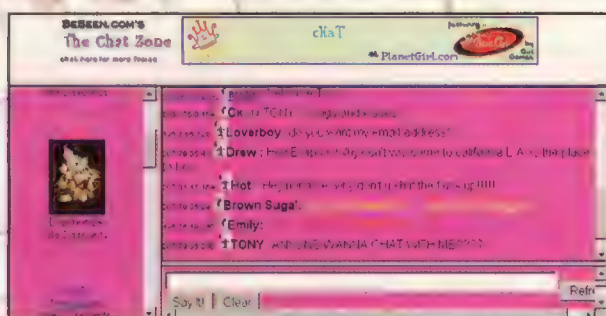


■ Кнопки, разделительные линии, факграунды — необходимый минимум для творчества

Персональная chat комната

Итак, вы сотворили себе персональное жилище в одном из виртуальных городов. А хотите — в вашем доме появится комната, в которой вы сможете организовать встречу с друзьями (возможно, с сотрудниками вашей фирмы) в режиме online? Хотите? Отлично — вам и карты в руки.

Посетите сайт WWW CHAT (*beseen.com*) и щелкните на опции add free chat room. Заполните предложенную форму, указав ваш E-mail. Вскоре вы получите письмо, в котором вам сообщат ее координаты — URL и пароль для редактирования. Особо в имеющемся на *beseen.com* редакторе не размахнешься — можно менять цвет, время, наличие IP адресов и т.д. Графическое оформление чата минимально, да и баннеры лезут отовсюду. Нет также возможности "вышибания" зарвавшихся посетителей. Зато есть возможность выставить ссылку на вашу страничку. Есть и более продвинутый редактор комнат, но за его использование уже надо платить. Имеется возможность подключения вашей комнаты к системе уже существующих, что автоматически обеспечивает появление в ней клиентов.



■ "Виниловый" вариант чата — за единовременную плату в 19.95\$ ваша примитивная комната преобразится до неузнаваемости

Логотип

По адресу <http://www.geocities.com/SiliconValley/Pines/5650/> расположена страничка, владелец которой (Steve Johnson) помогает всем желающим нарисовать логотип или заголовок для домашней web page. Создает он их с помощью Adobe Photoshop 4.0, Alien Skin's Eye Candy и Kai Power Tools 3. Все, что требуется от вас — заполнить форму заказа, указав имя, E-Mail и адрес вашей странички. Не забудьте описать поподробнее, каким вы, собственно, представляете будущее произведение искусства.



■ Не забудьте, что описание вашей идеи нужно дать по-английски :)

Новости UseNet

Провайдеры Интернет бывают разные. Как правило, оставив свой выбор на одном из них, мало кто задумывается о том, к каким новостным группам он получит доступ посредством news-сервера своего избранника. Вполне реальна ситуация, когда, скачав список новостных групп, вы не найдете среди них тех, которые представляют для вас наибольший интерес. В этом случае можно воспользоваться услугами бесплатных

news серверов. Чтобы получить их систематизированный обзор зайдите на страницу: <http://www.jamimed.com/~newzbot/>. Для всех серверов приводятся следующие параметры: количество групп, скорость доступа, количество сообщений по самой популярной группе, возможность рассылки собственных сообщений. На момент написания статьи на странице Newzbot! были приведены данные по более чем 150 серверам. Примером весьма недурственного сервера может послужить www.eci.com, который открывает доступ к более чем 20.000 групп.

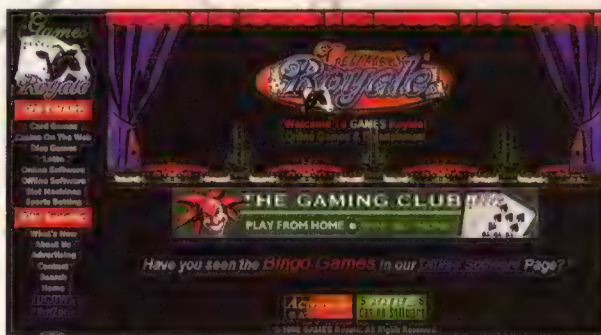
В качестве одной из наиболее удобных бесплатных программ для чтения новостей можно порекомендовать Forte Free Agent (автодекодирование binaries, удобная система "подписки" на любимые группы). Скачать эту программу можно практически со всех сайтов shareware, например, по адресу <http://tucows.rinet.ru/pub/tucows/news95.html>.

Server	Groups	Speed	Highest message count
206.228.31.157	48049	3.21k/sec	180 in alt.3d.studio
news.portal.ru	30899	3.68k/sec	55615 in misc.jobs.offered
ftp.portal.ru	30899	3.18k/sec	55654 in misc.jobs.offered
reflection.searchtexas.com	30073	2.35k/sec	95072 in alt.2600
206.99.117.223	29612	2.02k/sec	3353 in soc.culture.china
194.183.111.130	25384	4.44k/sec	3739 in unix.caen.support.mcd
206.181.248.74	25048	3.64k/sec	5025 in alt.binaries.pictures.erotica.amateur
207.107.55.5	21278	2.67k/sec	16207 in misc.jobs.offered

■ Решайтесь — именно сегодня, сейчас — красное или черное?

Однорукие бандиты в online

Помните, что еще совсем недавно творилось у появившихся игровых автоматов? Народ просаживал деньги в вечной надежде, что именно ему сегодня повезет. Причем основным мотивом игры все-таки был азарт, а не стремление увеличить капитал. Что ж, в наше время желающие могут пощекотать себе нервы в нескольких казино, не отрываясь от экрана собственного монитора.



■ Решайтесь — именно сегодня, сейчас — красное или черное?

Для начала — зайдите на еще один "двукодовый" сервер — Games Royale (<http://www.gamesroyale.com/>), на котором выложена дюжина freeware пакетов для веселого времяпрепровождения за карточным столом, рулеткой, игрой в кости и т.п. Размер скачиваемых файлов — от 2 до 16 Mb. Некоторые виртуальные заведения обладают лицензией для игры на деньги.

Координаты Freeware

Поверьте, о каждом из приведенных ниже сайтов можно рассказывать очень подробно и долго. Но лучше один раз увидеть эти развалы программ на все случаи жизни. Последние новинки, мелочи жизни и коллекции признанных хитов, начиная от screensaver'ов и заканчивая языками программирования.

NONAGS

● <http://users.southeast.net/~itsvicki/nonags/main.html>

FREEWARE HOME

● <http://www.freewarehome.com>

FREEWARE & SHAREWARE

● <http://members.tripod.com/~ghawley/freeware.htm>

FREEWARE32.COM

● <http://www.freeware32.com>

THE FREEWARE PUBLISHING SITE

● <http://www.katho.be/freeware/freeware.htm>

FREEWARE NOW

● <http://www.freewarenow.com>

FREESOFT97.COM

● <http://www.freesoft97.com> или

● <http://www.escom.demon.co.uk> [зеркало]

COOL-FREEWARE REVIEWS FOR Windows 95

● <http://www.geocities.com/Heartland/7032/freeware.html>

FREEWARE FAVORITES

● <http://www.webdesigns1.com/freeware>

TUDOGS FREEWARE

● <http://www.tudogs.com>

THE FREEWARE SOURCE (Games!)

● <http://members.xoom.com/freesrc>

FREEHOUND.COM

● <http://www.freehound.com>

CHEEZY CHUCKZ FREEWARE FINDZ

● <http://home.onestop.net/0001>

FREEWARE CONNECTION

● <http://www.mindspring.com/~fishing/freecan/main.html>

COMPLETELY FREE SOFTWARE

● <http://members.tripod.com/~cockatoo/interest1.html>

FREEBIEZ

● <http://www.bcpl.lib.md.us/~wnidiffe/free.html>

FREEWARE 95

● <http://members.xoom.com/free95>

FREE SOFTWARE SHAK

● <http://www.softwreshak.com>

Freeware от Билли

Нужно отдать должное г-ну Гейтсу — на его родном сервере выложено огромное количество бесплатных программ, приложений, добавок, драйверов и пр. для продуктов от Microsoft, отсортированных по следующим категориям: Betas, Web Browsers & Viewers, Internet Explorer Add-Ons, Conferencing & Chats, Images & Interactive Media, Web Publishing Tools, Internet Development Tools & SDKs, Server Software, Support Drivers, Patches & Service Packs, Product Add-Ons, Updates & Trial Versions, MSNBC News Products. Адрес этого развала: <http://www.microsoft.com/msdownload/>.

Приятные мелочи по почте

Все мы делаем подарки, большие и маленькие. И цветы занимают среди них далеко не последнее место. Знайте же, что у вас есть возможность подарить ей/ему виртуальный букет. Для этого нужно зайти на сайт Virtual Flowers (<http://www.virtualflowers.com/>) и выбрать подходящую случаю композицию. Смело отправляйте его по E-mail, а если вам скажут, что таких как вы слишком много — сразу делайте вторую попытку.

Если букет цветов покажется вам не вполне уместным — отправьте открытку. Такую услугу вам окажут на сайтах:

Byte-Size Greetings — <http://cards.infi.net/cards.html>

123Greetings — <http://www.123greetings.com/>

Winging It Post Office

<http://birding.tqn.com/library/bicard.htm>

Regards.com — <http://www.regards.com/>

Garfield Greetings — <http://www.garfield.com/bulletin/postcard/>

Citycom — <http://www5.citicom.com/postcard/>



■ Открытка есть — осталось придумать надпись

Факс отправим?

Компания International Telcom, Ltd. предоставляет всем желающим возможность отправить с помощью электронной почты факсимильное сообщение в любую точку земного шара. Подробности можно узнать на <http://www.faxaway.com/frame-test.htm>.

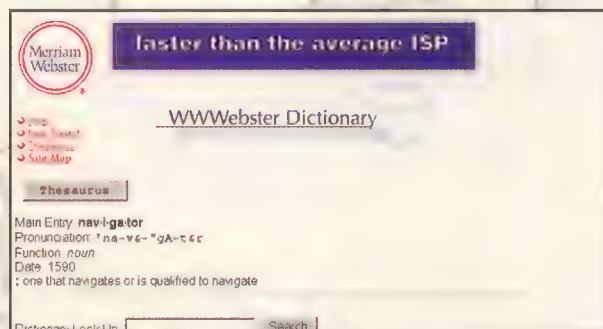
Суть дела проста — вы просто пишете E-mail письмо и отправляете его по адресу: номер_телефона@faxaway.com. Естественно, нужно не забыть указать код страны и города.

В поиске места под Солнцем

По адресу <http://www.careerlab.com/letters/default.htm> находится сайт Career Lab, где можно ознакомиться с почти 250 письмами, связанными с различными аспектами устройства на работу в США. Письма отсортированы по 20 разделам, среди которых: Find a Part-time Job, Answer Want Ads Like a Pro, Say "Thank You" и т.д.

Английский в Сети

Если понадобится истолковать неизвестное слово на английском языке — обратитесь на сайт <http://www.m-w.com/netdict.htm>, где к вашим услугам словарь WWWebster Dictionary. Здесь же можно воспользоваться и онлайн-овым тезаурусом. Если же вам захочется повторить еще и грамматику — обратитесь на сервер English Grammar Online (<http://www.edunet.com:80/english/grammar/>). Если слово или понятие относится к сетевому жаргону, то в таком случае его значение нужно смотреть на сайте Whatis.com (<http://whatis.com/>).



■ Навигатор — это тот, который направляет :))

Вот, пожалуй что, и все... Во всяком случае, для этого номера. Есть такое подспудное подозрение, что на ближайшие месяцы-два серфинга вам приведенных ссылок хватит с головой. А там, глядишь, мы снова вернемся к разговору о сетевых богатствах. Можете считать это обещанием. :))

Игорь Бойко & ViV

FAQ

INTERNET

Данный FAQ посвящен проблемам, связанным с протоколом NNTP в сети Интернет. Весьма вероятно, освещенные здесь вопросы будут интересны тем, кто до недавних пор тусовался исключительно в FIDO, а затем перебрался во всемирную паутину. По большому счету, здесь освещаются вопросы, связанные с чтением новостных конференций. Те, кто постоянно мечтал подписаться на какую-нибудь эху в FIDO, скорее всего, также сочтут данный материал полезным.

Что такое Usenet?

Как известно, в Интернет особенно сильно развиты два протокола обмена информацией: HTTP и FTP. Но есть еще и куча других, а именно: почтовый — SMTP / POP, поисковый — Gopher, и протокол Usenet — NNTP. Нас интересует последний.

Итак, если FTP позволяет обмениваться файлами с FTP-серверами, а на HTTP работают все www-сайты, то NNTP служит для подключения к серверам новостей (этикие BBS'ки, только в более глобальном масштабе) и скачивания оттуда usenet'овских групп. А Usenet — это как раз и есть упомянутая сеть информационных серверов. В Usenet порядка 200.000 конференций, практически на любую тему отведена своя собственная группа. Сервера постоянно обмениваются между собой информацией, в результате происходит естественное обновление новостей.

Что такое конференция?

Конференцией, или группой новостей, называется каталог, куда стекаются сообщения на определенную тему, как правило, вынесенную в сокращенном варианте в название группы. Кто пишет сообщения? Да те же, кто их и читает. Допустим, вы хотите узнать что-либо интересное о направлении Thrash в металле. Нет про-

блем — отправляете сообщение в группу `rec.music.metal.thrash`. Дальше, если кто-то знает ответ на ваш вопрос, то весьма вероятно, что он поделится своими знаниями. То есть группы новостей — нечто иное, как открытая переписка между неограниченным количеством пользователей. Собственно, поэтому все это дело и называется почтовыми конференциями.

Как мне подключиться к Usenet?

Для совершения сего благого мероприятия потребуется: нечто, отдаленно напоминающее компьютер; модем или выделенка — одна штука; доступ в Интернет. Дальше есть два варианта — если у вашего провайдера есть свой сервер новостей, то узнайте его адрес и пропишите этот адрес в своем NNTP клиенте. Причем иногда сервер является закрытым и требует для подключения логин и пароль. Если такого сервера нет (что случается достаточно часто), то остается возможность использовать один из халявных NNTP серверов. Правда, во втором случае есть большая вероятность, что вы будете напоминать бессловесное создание — читать может, а сказать (написать) нет.

Какие программы потребуются для чтения новостей?

Протокол NNTP поддерживает как Netscape Communicator'ом, так и Internet Explorer'ом. Однако в первом случае, кроме самого браузера, ничего не требуется, а во втором потребуется специальная программа Microsoft News, поставляемая с самим IE. Однако ни первый, ни второй вариант не являются, на мой взгляд, оптимальными. Лучше завести отдельную программу для чтения новостей, хотя бы тот же Forte Free Agent. Самое оптимальное — зайдите на <http://www.windows95.com> в раздел news-клиентов и выберите все, что вам придется по вкусу.

Как мне найти нужную news-группу?

Когда впервые загружаешь список конференций с сервера, то начинаешь теряться в догадках — как в этой прорве отыскать необходимую информацию? На самом деле, существует достаточно четкая иерархия. Например, все fido'шные эхи обитают в разделе `fido7.ru`, или `fido7.su`. Есть классификация по странам (для России это префикс `ru` или `su`). Существуют также специальные группы `binaries`, в которых, как правило, post'ятся не сообщения, а программы. Например, в группе `alt.music.computer.midi` можно прочесть сообщения, касающиеся тематики компьютерной музыки, а в `alt.music.computer.midi.binaries` можно разжиться свежими MIDI файлами. Но помните: как правило, на одном сервере обновляются только те группы, которые пользуются наибольшим спросом. Так что вероятность почитать `fido7.ru.anekdot` на гавайском сервере практически нулевая.

А где найти бесплатные NNTP сервера?

Вот это не проблема. Заходите на Yahoo и даете по поиску `free news server`. Выведется список страниц эдак на пять. Для справки приведу два российских сервера. Первый — `ddt.demos.su`, один из мощных серверов, отвечающий за львиную долю трафика по обмену российскими news-группами. На нем дублируется большинство fido'шных эх. Второй — `news.portal.ru`, привожу чисто для справки. Если есть возможность пользоваться `demos'овским`.

FAQ подготовил ViV

Russian Gaming World

<http://dial.ortv.ru/rgw/>

Похоже, с наступлением холодов руководители большинства софтверных компаний: намертво примерзли к своим кожаным креслам, лишь в глубине собственного сознания продолжая вынашивать хитроумные планы на будущее. Поток игр, помойной рекой вылившийся под переливы колокольчиков прошлогодних рождественских праздников, выродился к настоящему времени в тонкий вонючий ручеек, так и норовящий замерзнуть и окончательно остановиться до наступления веселых солнечных денечков.

Даты выхода большинства мало-мальски интересных игр этого года были перенесены ближе к лету-осени. Игровая пресса, за неимением свежих поступлений, обмусоливает еще не родившихся монстров. Не уступают им в этом и обычные игроки, кричащие "Prey Must Die" и "Trinity rulezz"... Что, впрочем, не прибавляет ни капли восторга их разработчикам.

Куда ни глянь, всюду мерещится кризис. Лидеры многих проектов в самое не-

давнее время покинули свои исконные коллективы. Питер Молинекс ушел из Bullfrog, а Тим Кейн — из незабвенного Interplay. Скандалы продолжаются и в судах, где до сих пор идут споры между 3Dfx и Sega по поводу нарушения договора и, похоже, в первом раунде 3Dfx пока ведет.

Сетевые игры набирают все большие обороты. Их создатели заявляют об уникальности собственных проектов практически на каждом углу, но здесь, в России, мало кто может насладиться результатами их трудов. Игровое железо продолжает свое шествие, а борьба между гигантами Creative Labs и Diamond Multimedia явно идет не в пользу последней с выпуском ее Voodoo 2 Blaster с 12 мегабайтами памяти. В игровом мире произошло множество нелепостей и совершенно анекдотических случаев. Так, совершенно неясно, зачем Ромеро купил движок Unreal, когда мог совершенно спокойно приобрести много более крутой Prey...

И уж полная фантазмагоричность произошедшего опуса с Биллом Клинто-

ном довела многих до колик и частичной потери сознания. Скандал вокруг президента США приобрел гипертрофированный оттенок в инсценированном интервью в PC Gamer, где Дюк Ньюком громкогласно заявил: "Если стране нужен новый президент, то я им стану. Damn It! И вообще, президент должен заботиться о защите земли от инопланетного вторжения, а не маяться глупостями..."

А пока Дюк готовится к президентским выборам, наш сервер начал медленно мутировать и покрываться зелеными пятнами. Похоже, пора озеленения начинает действовать и на нас.

Вот так, медленно и постепенно, отогревается почти полностью замерзший игровой мир. Остается только надеяться, что к весне все окончательно оттаит и множество компаний порадуют нас своими: прекрасными и, главное, цельными вещичками.

XTRacer (RGW)

ИНТЕРВЬЮ

Dark Vengeance

О Dark Vengeance, изготавливаемой силами студии Reality Bytes, уже немало писали и говорили. В одном только "Навигаторе" дважды публиковались статьи на его тему — в самом первом и, затем в пятом номерах. Сейчас уже, наверное, не найти ни одного поклонника 3D action, кто не слышал бы про эту игру.

Если Dark Vengeance появится раньше своих потенциальных конкурентов, то вполне может привести к появлению нового жанрового направления — чистокровный 3D action в перспективе от третьего лица, по своей сути не имеющий ничего общего с приключенческим Tomb Raider или аркадизированным MDK. Од-

нако же, несмотря на всю ожидаемость игры, в прессе о ней почти не говорят и не пишут. Кинут пару слов на ветер, признают, что игра может получиться совершенно убийной, и тут же снова переключаются на обсуждение монстров перспективы от первого лица — Quake 2, Unreal, Half-Life... И так далее.

Как нам кажется, сейчас, когда намечается целый каскад релизов крупнейших action-проектов, Dark Vengeance становится особенно актуальным в силу своей немалой оригинальности. И нам остается лишь искренне поблагодарить ребят из Reality Bytes, что они не только согласились на интервью, но также и дали исчерпывающие всеобъемлющие ответы.

— Первым делом, расскажите нашим читателям, как к вам в голову пришла идея создания такой игры, как Dark Vengeance? Ведь ваш предыдущий проект, Navos, по игровой концепции был несколько иным...

— Ну, на самом-то деле идея создания Dark Vengeance появилась в процессе работы над Navos. Как-то раз Джейсон Дэвис и Дэвид Чейт заявили к нам и сказали: "У нас есть классная мысль, давайте над ней подумаем". Ох уж эта двоица — любую книгу зачитывают до дыр,

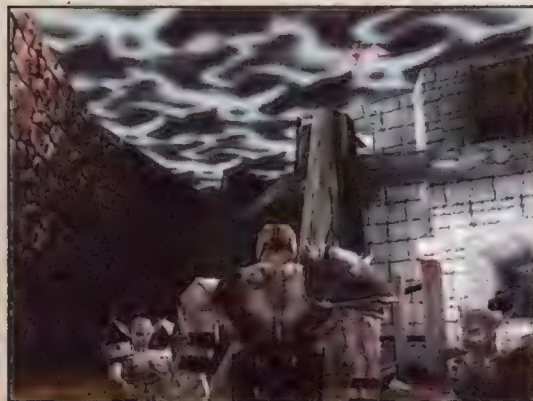
зато великолепно разбираются во всем, включая научную фантастику и fantasy. Пока мы трудились над Navos, они упорно и бережно лелеяли и шлифовали свою идею, а к выходу Navos в свет Джейсон и Дэвид спали и видели свой новый проект.

— Планируете ли вы использовать в Dark Vengeance какие-нибудь модули движка Navos?

— Нет, в DV используется абсолютно новый движок. Но заметьте, когда мы создавали Navos, мы уже задумывались о DV, и поэтому из того первого движка было выжато все, на что он был способен для создания полигонального мира. DV сделана на новом технологическом уровне.

— Почему вы решили использовать вид от третьего лица? Ведь есть еще вид из глаз героя, привычный для 3D action, — однако же вы предпочли пойти путем Tomb Raider. Зачем?

— Когда используется вид из глаз героя, то доминирующим объектом в игре является его оружие, постоянно маячащее перед глазами игрока. В Dark Vengeance вы постоянно видите своего героя, он как бы становится для вас доминирующим объектом на экране. Кроме того, применение перспективы от третьего лица поз-



воляет игроку во всей полноте прочувствовать каждый удар оружием, каждое магическое заклинание. В DV проявляются не только взаимодействия игрока с окружающей средой, но также и наоборот. Иными словами, достигается новый уровень реализма, когда вы видите, как ваш герой нагибается, чтобы подобрать валяющееся оружие, или когда вы пытаетесь выбраться из ловушки; а провисшие балки, раскачиваясь из стороны в сторону, как маятник, скидывают вас обратно. Кроме того, вид от третьего лица идеально подходит к концепции DV, позволяя игроку во всей полноте насладиться трехмерными схватками.

— Чем вы руководствовались при создании фэнтезевго мира DV? Может быть, вы позаимствовали некоторые элементы из концепции AD&D (например, тех же, темных эльфов)? Или же были какие-нибудь другие fantasy миры, оказавшие на вас влияние при создании DV?

— Как упоминалось выше, концепция Dark Vengeance была полностью продумана и разработана Джейсоном Дэвисом и Дэвидом Чейтом. Весьма вероятно, что они находились под воздействием каких-нибудь книг или компьютерных игр, однако концепция является новой и полностью самостоятельной. Например, раз уж вы сказали о темных эльфах, то в DV они будут абсолютно другими, нежели в классической fantasy литературе.

— Есть ли в Dark Vengeance какие-нибудь классические ролевые элементы? И если есть, то где и когда они проявляются?

— Следует отметить, что DV — это все-таки 3D action, однако здесь также проявляются элементы других жанров. Насчет ролевых элементов — DV сделана в лучших традициях role-playing. По мере прохождения игры ваш герой обретает новые возможности, совершенствует свои характеристики, находит новое оружие. Однако следует отметить, что характеристикам персонажа в DV отведена не столь большая роль, да и inventory тоже не особо навороченное. То есть с повышением уровня персонажа вы не будете получать несколько единиц абстрактной Ловкости или Силы. Зачем создавать лишних наворотов, ведь Dark Vengeance — это не какой-нибудь там квест.

— Один из дизайнеров, работающих над Dark Vengeance, как-то раз сказал: "DV — это целый мир, а не просто набор уровней". Может быть, он имел в виду нелинейную структуру игры? Но как это будет выглядеть на самом деле. Так, как это реализовано в Hexp 2? Или вы создали нечто похожее на концепцию Half-Life? Может быть, нечто другое?

— По-моему, наш дизайнер имел в виду, что в DV отсутствует бездумное прохождение уровня за уровнем. Нет, все

игровые миссии и миры объединены единой концепцией — перед игроком поставлена цель и он к ней движется. Например, какое-нибудь задание нельзя выполнить, пока вы не доберетесь до определенного уровня. Подытоживая, можно сказать, что все уровни объединены единой квестовой основой (плюс в некоторых миссиях могут появляться дополнительные квесты) и составляют единое целое — игровую вселенную.

— Помнится, вы как-то обмолвились, что игрок будет узнавать некоторые аспекты сюжета только по мере прохождения игры. Кое-что будет открываться только на определенных уровнях DV. Было бы очень интересно узнать, что это за таинственные подробности? И как они будут влиять на дальнейшие решения игрока? С другой стороны, будет ли в DV присутствовать ярко выраженный аспект adventure?



— Чуть ли не главной частью сюжета DV является история главного героя, которая будет постепенно открываться перед игроком посредством видеовставок, разговоров с другими персонажами и по мере прохождения дополнительных квестов. Стоит отметить, что в целом игрок также будет узнавать много интересного и нового о самой вселенной DV и ее обитателях. Допустим, найдя какой-нибудь свиток, персонаж получит указания, что ему делать дальше, или узнает несколько ценных советов, например, как победить того или иного монстра.

В некоторой степени, в DV все-таки присутствует некий adventure элемент, то есть для прохождения уровня вам надо найти ключи, манну. Герой также находит новое, более мощное оружие, заклинания. Хотя, по большому счету, DV все-таки больше является трехмерным файтингом. Как говорится, все ваши логические умозаключения окажутся бесполезными, когда на вас несется некий монстр с ярко выраженным намерением отделить голову от вашего тела. В этом и заключается основное отличие DV от 3D adventure типа Tomb Raider. Там сражения для Лары являются второстепенными, а на первый план выходит квестовый сюжет. В DV основным правилом служит "Убивай, или будешь убит", а цель миссии и общая сю-



жетная концепция — это все потом.

— Что вы можете сказать о степени интерактивности игрового мира? Можно ли разнести стены, бить стекла и так далее...

— Мир Dark Vengeance полностью интерактивен. На пути главного героя встречаются зеркальные стены, которые чуть ли не сами просят, чтобы их разнесли вдребезги. Или навалена гряда канистр с бензином — ну как тут не сделать большой бум! А как вам идея с ледяными сталактитами, которые надо сшибать выстрелами из пистолета, дабы свалить их в грудь и вскарабкаться к выходу из пещеры?.. Само собой, не будет и недостатка в монстрах, им можно и головы отрывать.

— Присутствуют ли в игре NPC? Можно ли с ними общаться? И вообще, кого вы в результате хотите сделать из игрока, угрюмого убийцу или все же более-менее общительного человека?

— Диалоги героя с игровыми персонажами представлены в виде видеовставок, коих в DV намечается великое множество. На более поздних этапах игры NPC будут сообщать персонажу некоторые интересные подробности, рассказывать истории, но сам герой — нем как рыба.

— Технический вопрос. Сколько полигонов используется при прорисовке главного героя? сколько уходит на создание монстров?

— На прорисовку главного героя уходит порядка 600 полигонов. С монстрами несколько посложней. Они могут нападать как поодиночке, так и группами, но в среднем на прорисовку каждого монстряка уходит от 300 до 500 полигонов.

— Какие элементарные действия сможет совершать играющий? Имеет ли в виду — плавать, приседать, прыгать...

— Игровой персонаж обладает практически полной свободой действий — все его движения максимально приближены к реальности. Вы можете бежать, прыгать, ходить боком, приседать... Даже когда подбираете какое-нибудь оружие, видно, как герой нагибается. Рендеринг сделан вручную, чтобы как можно точнее передать все движения игрока.

— Если я не ошибаюсь, персона-



чально вы хотели сделать в Dark Vengeance десять персонажей. Сейчас их осталось только пять. Почему? Не могли бы вы подробнее рассказать о них?

— Вы совершенно правы, вначале мы действительно хотели внедрить в игру десять героев. Но потом передумали — получается, что при таком количестве персонажей разница между ними не столь заметна. Поэтому мы сделали пятерых и решили проработать их характеристики по максимуму. Как результат, в DV есть 3 мужских и 2 женских персонажа, а именно: гладиатор Nanos, колдун Jetrel, друид Nocturne, дикарь Sha'Kar и фокусница Kite. У каждого героя — свои ярко выраженные достоинства и недостатки, соответственно для каждого — своя тактика. Например, гладиатор, понятное дело, предпочитает помахать мечом и кулаками, а вот волшебник с радостью испепелит противника каким-нибудь fireball'ом. Также у каждого героя появилась своя индивидуальность, ведь каждый не только сражается, но и ведет себя в разных ситуациях по-разному. Опять же, обратимся к фактам — у каждого персонажа есть свой специфический квест (например, гладиатор должен найти свою пропавшую без вести сестру), однако все герои преследуют общую цель — расправиться с темными эльфами и покончить с проклятьем, нависшим над миром.

— Что еще вы можете рассказать о специфических возможностях персонажа, кроме отдельных видов оружия и заклинаний?

— Еще в игре встречаются всевозможные power-ur'ы, например, есть артефакт, учетверяющий силу героя, или делающий его на некоторое время невидимым, или даже бессмертным.

— Расскажите поподробнее о системе магии, применяемой в Dark Vengeance.

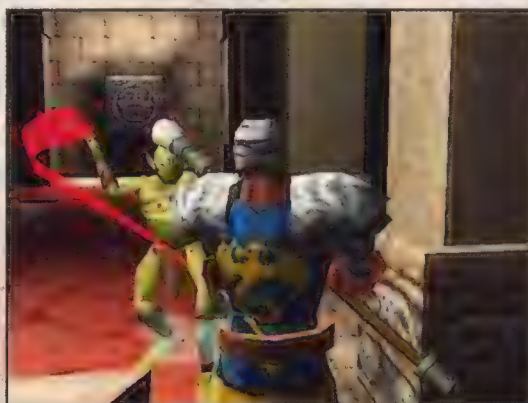
— При использовании некоторых видов магического оружия расходуется манна. Манна бывает четырех видов: огненная, воздушная, водяная и земляная. Например, когда колдун применяет заклинание Fireball, расходуется огненная манна, а гладиатору для Ледяного клинка требуется водяная манна. Следует отметить, что у каждого героя в арсенале есть ору-

жие, расходующее тот или иной тип манны.

Оружие в Dark Vengeance относится к разряду качественного, а не количественного, поэтому такой ситуации, когда более слабый вид становится ненужным, просто не существует. Допустим, у вас есть заклинание, расходующее огненную манну, и этой манны у вас хоть отбавляй, вот вы и будете его использовать. По возможности мы постарались сбалансировать уровни так, чтобы не ощущалась нехватки в снаряжении, дабы игрок мог применять свое излюбленное вооружение.

— Возвращаясь к разговору о персонажах... Нам более всего приглянулась фокусница. Вы знаете, она напоминает игрока из Duke3D в режиме multiplayer — тем, что у нее есть возможность ставить мины и ловушки, и это умение вроде как является для нее основополагающим. Не могли бы вы рассказать об этой героине подробнее?

Фокусница действительно очень колоритный персонаж. Раз уж вы попросили рассказать о ней поподробнее, то с радостью выполню вашу просьбу. Например, у нее в Inventory есть предмет,



называемый flask и по форме напоминающий бутылку. Вы бросаете ее противнику под ноги, flask взрывается и ослепляет его. После этого можете спокойно расправиться с ослепшим монстром, как вашей душе угодно. Или же есть такое кольцо, носящее красноречивое название Дистанционный Бум! Это ничто иное, как пластиковая взрывчатка. Вешается в любом месте на уровне и взрывается по свистку персонажа. Вообще, фокусница предпочитает дистанционное оружие, а также всевозможные ловушки.

— Судя по информации на вашем сайте, персонаж будет развиваться вместе с игроком, подстраиваясь под его тактику. Как это будет выглядеть на самом деле?

— В принципе, это означает только то, что по мере прохождения вы сживаетесь со своим персонажем, узнаете его преимущества и недостатки, вырабатываете соответствующую тактику. Вы привыкаете использовать различные виды вооружения и манны. То есть по мере того,

как герой прогрессирует и находит новые заклинания, вы учитесь разгадывать голволомки и сражаться с монстрами.

— Вы говорите, что каждый персонаж окажется по своему индивидуален. В чем это будет выражаться? Вероятно, появятся несколько специфических уровней для каждого героя. Или же несколько отдельных квестов...

— Боюсь, что я не имею права выдавать все секреты, которые в данный момент хранятся за семью печатями. Но кое-что рассказать можно. Как уже говорилось выше, все пять героев сражаются, чтобы свергнуть тиранию темных эльфов. Но у каждого есть также и своя собственная цель. Например, гладиатор пытается отыскать свою сестру, похищенную темными эльфами. Колдун охотится за архимагом Aggasogoth, чтобы убить его. Фокусница мстит за своего погибшего учителя Баркара. В начале игры у каждого персонажа есть несколько своих собственных уровней. По мере прохождения Dark Vengeance вам открываются дополнительные подробности сюжетной концепции. Как правило, история персонажей преподается в виде игровых видеовставок.

Кроме того, каждый герой использует свою уникальную тактику боя. Вместо того, чтобы создать кучу различных персонажей и единый набор вооружения, мы склонились к идее детально проработать пятерых героев и снабдить каждого своим собственным вооружением. Например, тот же гладиатор использует только на грубую силу, в то время как колдун вообще применяет различные заклинания.

— Не могли бы вы рассказать, в каком стиле в DV будут происходить сражения? Наподобие Witchaven, но с видом от третьего лица? Или же арсенал приемов будет гораздо богаче — комбо, блоки, несколько видов ударов рукой ногой и т.п.?

— Как можно ставить на одну линейку Witchaven, являющийся ничем иным как обычным 3D action, и Dark Vengeance! Нет, сражения в DV будут проработаны до мелочей. У вас в арсенале окажется несколько различных ударов и блоков, плюс вы сможете использовать различные виды вооружения. Конечно, битвы в игре не могут тягаться по сложности с каким-нибудь навороченным трехмерным файтингом, но мы к этому и не стремились. Наравне с дистанционным оружием существует и вооружение ближнего боя. Например, у гладиатора есть ледяные перчатки. Если вы за короткий промежуток ударите монстра три раза — он превратится в глыбу льда, а там уже делайте с ним что хотите. И все эти поединки происходят в великолепно детализированном трехмерном мире!

— Ваш предыдущий проект,

Navos, поддерживал практически все новые технологии, доступные к моменту его выхода на компьютерном рынке. Как насчет Dark Vengeance? Из того, что я слышал, игра будет работать со всеми существующими 3D ускорителями, а также использовать возможности технологии MMX. Это действительно так? И планируете ли вы выпускать патчи для поддержки устройств VR?

— Dark Vengeance утилизует возможности Pentium MMX процессоров, поддерживает функции Direct3D и шину AGP для PC, а также QuickDraw3D/Rave для Макинтошей. Разумеется, планируется выпустить драйвера для всех наиболее распространенных 3D акселераторов. Кроме того, DV утилизует технологию Direct Sound 3D, позволяя использовать Dolby Surround. Мы также постарались оптимизировать DV на максимальное быстроедействие при multiplayer по протоколу TCP/IP.

— Как насчет официальных редакторов уровней? Или, может быть, вы планируете сделать у игры открытую архитектуру, наподобие Quake I/II?

— На данный момент мы еще не думали над этим вопросом. Вообще-то мы не планируем выпускать редакторы для Dark Vengeance, но скорее всего, все основные спецификации будут представлены на суд широкой публики, дабы стимулировать создание подобных программ.

— Вероятнее всего, Dark Vengeance будет представлена на он-

лайнных игровых сетях, таких как T.E.N. и Mplayer. Но не планируете ли вы сделать свой собственный, бесплатный игровой сервер, наподобие blizzard'овского BattleNet?

— В Dark Vengeance есть встроенная поддержка multiplayer через Интернет по протоколу TCP/IP. Кроме того, для ускорения сетевой игры планируется создание собственного игрового сервера, а также подписание договора с другими on-line сетями.

— Вы планируете издавать DV собственными силами?

— Поначалу мы действительно собирались издавать Dark Vengeance самостоятельно, но потом пришли к выводу, что это достаточно мутное дело. Причем международный издатель сможет вывести игру на зарубежные рынки и раскрутить ее там. Поэтому недавно был заключен контракт с одной из известных издательских фирм. Правда, на этот счет еще не было официальных заявлений. Всю информацию по этому вопросу вы можете найти на нашем сайте (<http://www.realbytes.com>), в течение ближайшей недели-двух.

— Каковы ваши планы на будущее? Быть может, у вас сейчас находятся в разработке другие игры? Планируете ли вы использовать движок Dark Vengeance в своих последующих проектах?

— На данный момент мы еще официально не объявили о своих планах на будущее. Однако Dark Vengeance еще до своего выхода уже пользуется большой попу-

лярностью, так что мы начали работу над продолжением. Мы также принимаем предложения от других компаний на лицензирование движка DV.

— Когда планируется выход Dark Vengeance? Будет ли демо-версия, и если да, то когда ее выпустят?

— Хотя мы только недавно нашли издателя и сейчас с ним обговариваются официальные сроки выхода Dark Vengeance, все еще есть надежда выпустить демо-версию. А срок выхода игры обговаривается с новым издателем. Скорее всего, демка появится весной, а игра выйдет в свет осенью 1998 года. Понятное дело, все это только приблизительные даты. Точный срок выхода будет объявлен на нашем сайте.

— И напоследок, традиционный для нас вопрос — что бы вы хотели сказать российским игрокам?

— Прежде всего, хочется поблагодарить всех наших поклонников за оказанное внимание. На данный момент заключен контракт с одним из всемирных издателей на распространение игры, и мы надеемся, что Dark Vengeance попадет и на российский рынок. Нам кажется, игра придется всем по вкусу, ведь в ней воссоздан практически полностью реальный 3D мир. Наилучшие пожелание всем от Reality Bytes!

Организация и проведение интервью — XTRacer и Иван Самойлов, перевод — ViV

ИНТЕРВЬЮ

The Dark Project

Похоже, что The Dark Project (дословно — "темный проект") в полной мере соответствует своему названию. Сейчас игровая общественность помешалась на стандартных 3D action, происходящих либо на движке Quake 2 (Duke Nukem Forever, Daikatana, Half-Life, SiN), либо же развивающих собственную в той или иной мере продвинутую технологию (Unreal, Prey, Trinity и так далее). И на этом фоне как бы и совершенно затерялась разрабатываемая силами Looking Glass Technologies игра, которая вполне может стать откровением в жанре. Во всяком случае, так думают о ней сами разработчики. Возможно, The Dark Project станет "темной лошадкой", которая, появившись без особой шумихи, мгновенно взлетит к первым строчкам хит-парадов, тесня признанных столпов жанра? Трудно сказать — трудно хотя бы потому, что о "темном проекте" практически ничего неизвестно, за исключением некоторых мелочей

сомнительно-туманного характера.

Возможно, данное интервью, также не претендующее на полноту и всеобъемлющее, сможет хоть чем-нибудь помочь вам в том, чтобы составить себе реальное впечатление о том, что за Проект ждет нас в скором будущем — точнее сказать, летом этого года.

— Давайте начнем с относительно стандартного вопроса. Как долго уже идет разработка The Dark Project и какими мотивами вы руководствовались, принимаясь за данный проект?

— Работа над Dark Project начата в мае 1996 года, в ноябре того же года я возглавил команду разработчиков. Наша цель заключалась в том, чтобы, развивая удачные находки и технологии, к которым мы пришли в ходе создания System Shock, сделать на их основе абсолютно новую игру.

— На сегодняшний The Dark Project в полной мере соответствует своему названию: практически ничего толком неизвестно, только некие туманные и подчас противоречивые факты. Известно, что The Dark Project должен стать логическим продолжением System Shock. В какой степени это верно?





— То не будет продолжением, в буквальном смысле слова — мы создаем собственный мир со своей предысторией. С System Shock новую игру будет объединять подход — продуманный интерактивный мир, во многих отношениях живущий по законам реального.

Какой будет сюжетная история и каким образом вы планируете реализовать ее в игре?

— Я предпочел бы не слишком распространяться на эту тему. Скажу только, что на этот раз наш подход к сюжету состоит в том, что в начале игры перед игроком не ставится четкого задания. Более того, он практически ничего не знает об окружающем его мире. Все нужные факты открываются по ходу самой игры.

Будет ли действие происходить только в перспективе от третьего лица, или же стандартный вид из глаз тоже будет присутствовать?

— Точно сказать не могу. Скорее всего, оба упомянутых варианта. Кроме того, сетевая игра планируется именно с видом от третьего лица.

Правда ли, что у играющего в распоряжении окажутся только меч и лук? Исчерпывается ли этим его вооружение? И что по поводу магических заклинаний, для одиночной игры и для multiplayer?

— У главного героя будут только меч и лук. Действие последнего можно усилить за счет использования магических стрел со всевозможными заклинаниями. Оружие и бонусы в многопользовательской игре останутся теми же.

Какого рода магия планируется в The Dark Project?



— Заклинаний, как таковых, не будет. Вместо них мы делаем разного рода "магические" стрелы и прочие бонусы, позволяющие наращивать возможности персонажа.

Будет ли прохождение линейным?

— Сюжет линейен — в игре порядка 20 миссий.

Вы утверждаете, что The Dark Project находится между 3D action и RPG. Каким образом это обставлено в игре?

— Мы предоставляем игроку тактическую свободу, т.е. различные варианты поведения при прохождении сложных моментов. Игровые уровни нельзя пройти по заранее предопределенному шаблону. Мы ожидаем от игрока, что по мере прохождения он выработает собственную стратегию и стиль. В этой области на поведение играющего ограничений не накладывается.

Что вы подразумеваете, когда говорите о различных NPC, присутствующих в игре? Кто они?

— Из NPC вам встретятся, например, враждебно настроенные охранники замков и усадеб, куда вы попытаетесь по ходу дела вломиться. Будут и более спокойные персонажи, например, слуги или городские жители. Попадают среди них и ваши союзники.

Насколько я понял, вы не собираетесь делать возрастающего опыта, как это принято в жанре RPG. Но как



на счет возможности в начале игры выбрать себе персонажа по вкусу? Возможно, система генерации собственного персонажа?

— Выбор и генерация новых героев не предусмотрены. В этом плане Dark отличается от стандартной RPG, мы пошли по стопам System Shock.

Что будет интересного в предметах, которые играющий может тащить в своем Inventory?

— В Inventory можно будет поместить большинство найденных в игре предметов, только вот — далеко не все они окажутся вам полезными. Многие предметы можно использовать по-разному, в зависимости от развития игровой ситуации.

Будут ли в The Dark Project

штуки типа батискафа в Malice?

— Не исключено.

Собираетесь ли вы сделать "интеллектуальных" монстров? Либо же противники станут сражаться "голой на одного"?

— Нет, монстры берут не числом, а умением. У каждого свой характер и повадки. Скоро мы выложим на наш сайт картинки этой братии.

Будет ли в The Dark Project открытая архитектура движка на манер той, которая реализована в id'шном Quake 1/II?

— Мы еще не окончательно решили этот вопрос. Нам бы очень этого хотелось, но игровой движок весьма сложен и утончен, поэтому открытой архитектуры, скорее всего, не предвидится. Вообще же, игровой мир и графика создавались на мощных машинах Silicon Graphics (наподобие Quake и Unreal), а персонажи строятся из полигонов.

Какие режимы multiplayer, помимо обычных deathmatch и cooperative, вы собираетесь сделать в The Dark Project?

— Пока неизвестно.

Тогда, чтобы не спрашивать слишком о многом: будет ли поддержка 3Dfx в The Dark Project?

— Предусмотрена поддержка 3Dfx и других популярных 3D-чипсетов.

Когда вы планируете закончить The Dark Project? Ожидается ли демо?

— Dark Project должен появиться в конце лета; в конце весны появится демо-версия.

Как вы видите будущее The Dark Project?

— Трудно сказать, ведь многое зависит не от нас. Нам кажется, что игра получится достаточно интересной, станет новым витком в развитии жанра 3D action. Мы надеемся, игровой публике Dark Project понравится.

И последний вопрос, который является для нас традиционным. Что бы вы хотели пожелать российским игрокам?

— Нам нравится появление российских компаний-разработчиков и игровой публики на американской и европейской игровой сцене. И если судить по шедеврам русской литературы и музыки, то не исключено появление великолепных компьютерных игр.

Что ж, спасибо вам и спасибо на добром слове. Это был достаточно содержательный и интересный разговор.

Организация и проведение интервью — XTRacer и Иван Самойлов, перевод — ViV

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС INTERNET

Mr. Postman

<http://www.aha.ru>

Лицензии Мин.связи РФ NN° 6900, 6902

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ).



Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час, ночные скидки);
- \$5 в месяц - 5 часов Dial-Up, e-mail адрес, NEWS и WWW-страница;
- \$20 в месяц - неограниченный ночной доступ (с 2⁰⁰ до 10⁰⁰);
- \$60 в месяц - 40 часов Dial-Up + неограниченный ночной доступ



Zenon N.S.P.

Тел.:(095) 250-4629

Gothica

Жанр RPG + Action
Издатель не объявлен
Разработчик Tin Man Studios
Дата выхода не объявлен
 Windows 95

Начнем с картинок

Листая игровые странички Интернет, я вдруг обнаружил замечательные картинки. Черно-белые рисунки больше всего напоминали иллюстрации к сказкам какого-нибудь продолжателя традиций Дж. Р.Р.Толкиена. Потом подгрузились дополнительные скриншоты — некто полигонный (вид сверху) в доспехах и с мечом прогуливался среди полигонных же руин, кстати, прекрасно отрицанных.

— Красиво, конечно, но ведь это наверняка обычный action, — вздохнул я не без некоторого разочарования. (уж больно хорошо смотрелись эскизы, жаль, если вся игра ограничится измелечением каких-нибудь противников в сказочно-средневековом интерьере).

Но тут мой наметанный взгляд поклонника ролевых игр засек набранное жирным шрифтом ключевое слово "RPG", а рядом еще одно (по нашим временам — просто волшебное) — "multi-player". Быстро ткнув пару раз в кнопку PgUp, я обнаружил заглавие "Gothica" и название студии-разработчика — Tin Man Studios.

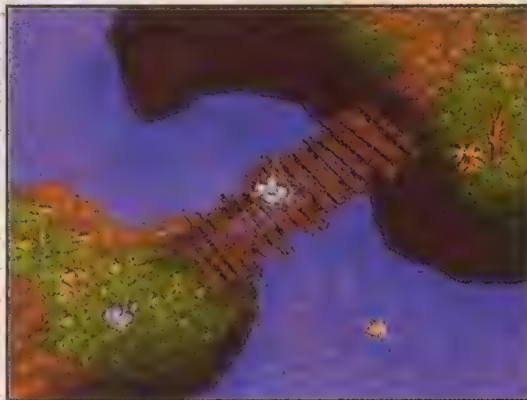
Риск — благородное дело

Идея разработчиков состояла в том, чтобы в RPG можно было бы играть также гладко, как в action вроде Quake или Hexen II. С течением времени идея плавно трансформировалась в графику, сильно напоминающую Diablo.

До сих пор все попытки совместить эти жанры заканчивались рождением полуживых уродцев, которых не принимали ни ролевики, ни любители трехмерной мочилочки. Последний печальный пример — Battlespire от Bethesda. Одним она показалась бесцельно-активной, а другим не хватило скорости и динамизма. Сперва ее хвалили за красоту графики (трехмерная, полная, SVGA, Oo!, Aa!), а потом заклеивали за отсутствие сюжета.

Это я все к тому, что идею разработчики выбрали рискованную, и еще не известно, поможет ли им печальный опыт игр-предшественников. И вообще, как они себе это представляют?

Не желая упускать случай узнать все из первых рук, мы, скооперировавшись с RGW, попытались связаться с Tin Man Studios и выяснить, что же представляет собой Gothica. Разговор состоялся. И вот что удалось выясниться из интер-



вью Tin Man Studios, а также и из других источников.

Сюжет и обстановка

— Не могли бы вы дать краткое описание сюжета и обстановки игры. В чем будет состоять главная цель игрока?

— Действие игры происходит в одном из королевств некоего мира. Единого сюжета нет, его заменяет набор отдельных, но связанных между собой историй из ми-



ра Gothica. А главная задача будет зависеть от того, по какому пути вы пойдете.

— Значит ли это, что в игре может быть много различных окончаний?

— Да, в зависимости от выбранного вами пути игра заканчивается различным образом.

В зависимости от развития персонажа и выборов, сделанных игроком по ходу игры, конечных целей может быть несколько. Разработчики отказались от линейного сюжета и решили ввести как можно больше различных путей прохождения, надеясь создать игру, которая бы шла не только на экране монитора, но и в воображении игрока и, к тому же, была реиграбельна (т.е. представляла интерес для повторных прохождений).

— Насколько далеко простирается мир Gothica?

— Мир Gothica целен, трехмерен и непрерывен. Под землей — казематы и лабиринты, а на поверхности — города и замки.

В мире Gothica сосуществует множество культур, созданных различными расами, так что, путешествуя в поисках разгадок, можно оказаться и в обычном человеческом городе — по средневековому неоправданно, и в селении эльфов, у которых принято строить дома в экологически чистых кронах деревьев.

Все события завязаны на одном главном конфликте — противостоянии добра и зла, причем остаться в стороне и не вступать в борьбу (равно как и поклоняться какой-нибудь Третьей Силе) не удастся — таковы уж законы сказочного жанра. Что бы ты ни делал, твои поступки непременно окажутся на руку одной из противостоящих сторон, а потому имеет смысл сначала думать, а потом действовать.

Сила — в объединении с себе подобными, за это и приходится бороться, будь ты дивный эльф, мерзкий гоблин или "вероломный человек" (почему-то разработчики характеризуют героев именно так). Те, кто объединился, имеют больше шансов выжить и обставить

свои дела в жестоком мире, где древняя магия постепенно иссякает, а ключевыми словами в отношениях являются "недоверие" и "предательство". Вот уж, действительно, "готическая" атмосфера.

Бесклассовый герой

— В появившихся статьях о Gothic вы говорите, что игра сильно меняется в зависимости от выбора героя. Сколько в игре рас, классов, скиллов, атрибутов, профессий?

— Вопрос о том, будут ли классы персонажей, пока еще не решен. Мы больше склоняемся к свободной ("аналоговой") системе, по которой вы можете брать что-то от одного класса, что-то от другого. Таким образом, мы можем получить бесконечное число разновидностей персонажей. Подобный свободный подход нам бы хотелось распространить на все аспекты игры — от выбора героя до системы магии.

В начале игры вы сможете выбрать внешний вид вашего героя и установить все, вплоть до технических параметров текстур.

Похоже, на этот раз с нами случится полная свобода — персонаж с самого начала настраивается как угодно, а это заставляет серьезно задуматься о такой штуке, как сбалансированность.

С другой стороны, опыт Fallout показывает: свободная открытая система генерации героя интересной игре не помеха. А опыт всех предыдущих игр, взломанных хитроумными хакерами, свидетельствует, что никакие ограничения жаждущего немеряной крутизны игрока не остановят — он непременно найдет где-нибудь cheat, раздобудет отладочные коды или возьмет hex-editor и заберется в файл сохранения.

С третьей стороны, разработчики скромно умалчивают подробности устройства персонажа (ни слова об умениях и атрибутах!), так что, может быть, и выбирать-то не из чего будет.

Вплавь с мечом за опытом

— Каким образом будет идти развитие персонажа; другими словами, за что ему станут начислять experience и будет ли он расти в уровне?

— Опыт приобретается при решении любых задач. Мы не хотим вводить уровни роста, но и тем не менее, развивать вашего героя вы сможете в самых разных направлениях. В принципе, это все тот же свободный подход, о котором мы говорили ранее.

— Какие действия сможет выполнять персонаж? Сможет ли он плавать, ездить на лошади, забираться на сте-

ны?

— Можно размахивать оружием, причем это будет отражаться на анимации персонажа. Одновременно с этим можно бегать или плавать. Персонаж сможет прыгать. Мы разрабатываем и другие действия, но какие из них войдут в игру, пока еще не решено. Во всяком случае, мы намерены ввести много реалистичных движений. В дальнейшем мы сможем рассказать об этом побольше.

Для анимации персонажей (будь то персонаж игрока или монстры) разработана система деформации полигональных моделей, за счет чего движения персонажей получаются более естественными. Например, во время бега вы сможете размахивать зажатым в руке топором. Ничемная деталь? Отнюдь — в рукопашном бою разработчики планируют каким-то образом использовать подвижность моделей персонажей, что должно привести



к усложнению боя: если не до уровня файтинга, то уж во всяком случае дать вам гораздо большую свободу, чем то было в том же Diablo. Хорошо бы еще, чтобы при этом управление оставалось удобным и как минимум не мешало вашему компьютерному воплощению свободно махать мечом и одновременно бегать или плавать.

Впрочем, разработчики очень хваляли простоту интерфейса Diablo, так что, скорее всего, с управлением мы не запутаемся. Есть, правда, еще одна опасность. Дело в том, что в игре должна быть "разумная" камера, которая почти всегда держит главного героя в центре экрана, разворачиваясь так, чтобы вы могли видеть, куда он направляется. Образно говоря, вы смотрите своему герою под ноги. Насколько это будет удобно, понять пока сложно.

Герои могут использовать различные оружие (в том числе арбалеты и луки) и доспехи, причем экипировка отражается не только на внешнем виде фи-

гурки персонажа, но и на ее движениях и взаимодействии с окружающей средой.

Магия — дело темное

— Каким образом будет работать магия? Потребуется ли маткомпоненты заклинаний, будет ли достаточно принадлежности к одной из магических школ или же хватит простого заучивания специальных слов?

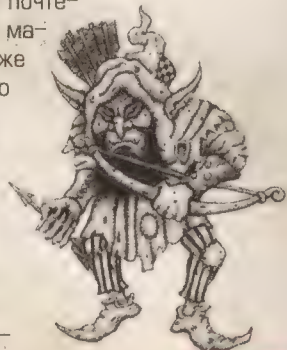
— Магия встречается в самых разных областях Gothic. Каждый из героев сможет использовать какой-то из ее видов. Большая часть магии в игре имеет материальный носитель.

Если быть пессимистом, то словосочетание "материальный носитель" можно раз и навсегда понять, как изменяющий атрибуты артефакт — а-ля Heroes of Might and Magic или свиток с заклинанием, а то и вовсе представить себе нечто унылое и как бы магическое вроде орба из Stonekeeper.

По другим источникам, магия в Gothic позволяет комбинировать различные элементы "мистической энергии" и составлять новые гибридные заклинания. Трудно угадать, что же это будут за элементы, ведь нечто подобное мы видели и в приставочных играх, и в spell/itemmaker'e из Daggerfall, и во многих ролевых играх, где была алхимия с компонентами для зелий/заклинаний. В Nethack и ADOM (между прочим, в Tin Man Studios к этим текстовым играм относятся с большим почтением) для выполнения магических действий также требовалось что-то вроде маткомпонентов или, по крайней мере, чистого свитка.

Интерактивный real-time

— Насколько интерактивным будет иг-





У нас разговор короткий

— Не могли бы вы рассказать что-нибудь о других действующих лицах — монстрах, NPC и т.д.?

— В игре будет множество разнообразных NPC, большинство из которых увязаны с прохождением определенного участка игры. Никаких лишних текстовых разговоров не будет. Мы специально разработали особую систему коммуникации с NPC, основанную на эмоциональной реакции.

То есть в ответ на различные высказывания других персонажей вы можете, например, хитрить, нападать или спрашивать.

Итак, те, с кем разговаривать придется, многословными не окажутся, хотя вполне могут проявлять себя различным образом в зависимости от высказываний персонажа и того, что он уже успел натворить. Однако главную порцию непредсказуемости и хаоса, по словам разработчиков, вносит в игру секретная технология procedural models.

— Пока что мы не хотим выдавать слишком много подробностей. Главная идея состоит в том, чтобы все персонажи и монстры в игре были непохожи друг на друга. Если вам встретилась группа гоблинов, можете быть уверены, что все они разные и действуют каждый по своему. У них может быть разная одежда, разное оружие и так далее. У некоторых из них могут быть совершенно непохожие друг на друга стратегии нападения — в зависимости от имеющегося у них оружия, физической и магической силы.

Мульти и соло

— Расскажите, каким будет multiplayer. Будут ли режимы кооперации и соперничества?

— Поскольку в игре могут быть различные цели, вы можете подключиться и начать развивать ту линию, которая вам нравится. При этом вы либо объединяетесь с теми, кто преследует аналогичные цели, либо сражаетесь с теми, кто преследует противоположные.

По идее, никакого упрощения и обеднения игрового процесса при переходе из режима в режим быть не должно, ибо все стороны Gothica — от сюжета до развития и взаимодействия персонажей — с самого начала задумывались так, чтобы в нее было одинаково интересно резаться и одному, и с друзьями. Насколько это возможно в жанре RPG, покажет будущее, а в прошлое за подтверждениями лучше не лезть — все удаchi коллективной игры для сольных



приключений не годились (поскольку предназначались исключительно для on-line). А факультативный multiplayer больше походил на убийство всех и вся, чем на совместное отыгрывание ролей.

Максимальное число участников коллективных готических приключений пока не объявлено, зато известно, что Tin Man Studios собирается организовать сервер типа Battle.net для игры в режиме on-line. Грандиозно! — особенно если учесть, что издатель все еще не найден, а ведь именно ему предстоит принимать решение о том, финансировать ли создание подобного сервера.

Картинками и закончим

Срок выхода Gothica пока не известен. Совсем недавно разработчики собрали в прикличную демо-версию все, чего успели натворить — картинки, анимацию, поддержку 3D акселераторов, немногочисленные играбельные фрагменты... И теперь ищут для Gothica издателя.

Эх, хорошо бы, чтобы при взаимодействии RPG и action победили ролевые элементы, и мы бы не встретились с очередным клоном Diablo (впрочем, от демонического родства Tin Man Studios пока откращиваются).

Что же касается картинок, то по таким эскизам и в самом деле можно создать волшебное сказочное окружение. Жаль, что на прикличных скриншотах этого пока не видно. Будем надеяться, что сама атмосфера игры унаследует от рисунков то, что не удалось перевести в компьютерную графику.

Василий Андреев

составление вопросов —
XTRacer и Василий Андреев,
организация интервью — XTRacer

Полный текст интервью
с разработчиками Gothica вы можете
прочитать на сайте
Russian Gaming World по адресу
<http://dial.ortv.ru/rgw/>



Вообще же, Gothica разрабатывается с изначальным расчетом на поддержку 3D акселераторов, среди каковых на первом месте числится 3Dfx. Это означает, что без 3Dfx игра, конечно, функционировать будет, однако тогда вряд ли вам суждено будет увидеть цветной свет и движущиеся тени, а также и многие прочие графические эффекты.

Клуб компьютерных игр

ОРКИ

тел. (095) 236-0005

ВНИМАНИЕ!

С апреля 1998 только у нас игра
нового поколения **Ultima Online!**

11-12 апреля

в нашем клубе пройдет

ВТОРОЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ

по игре

QUAKE I & II & Fortress

Приглашаются все Кланы
и бойцы-одиночки.

10 призовых мест

Главный приз —

NOTEBOOK FUJITSU

40 мощных MMX-компьютеров с 3Dfx-
ускорителями и патчами для игр,
подключенных к интернету через
выделенную линию —
всего лишь за 12 рублей в час.

Постоянным клиентам и предъявителям
флаерсов скидки.

Это уникальный шанс сразиться с элитой
игрового мира. А также со своими друзьями.
В самые популярные игры:

**Quake I & II, WarCraft II, C&C,
Diablo, Turok,
Myth, Duke Nukem 3D,
Carmageddon,
Total Annihilation,
HOMM II, Age of Empires,
Jedi Knight**

плюс более 20-ти сетевых и 50-ти
однопользовательских игр.

В числе специальных приглашенных: **COOKIE,
MUSTANG, СТРАХ, DR.DEATH, TANIR,
ЗАВХОЗ и GAMEGURU.**

Клань: QNR, OCT.

ВНИМАНИЕ!

Открылся филиал клуба «ОРКИ» — ТФТ
по адресу ул. Полтавская, дом 25 («Савеловская»).
Телефон: 214-3993.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ!

WarCraft'овская команда «ОРКОВ» была разбита
диверсантами из г. Зеленограда.



телефон: (095) 236-0005

<http://www.orki.com>

<http://www.corbina.ru/~ctpax>



Realms

Жанр: Стратегия
Разработчик/Издатель: Craftgold
Год: 1991

*I still hear the battle cry
The call goes on and on;
I still see the banners fly
The battle's always won!*

Judas Priest "One Shot At Glory"

Есть понятие о нескольких степенях толкиенизма. Первая: "Прочитал — понавилюсь". Вторая: "Толкиенул сам — толкиени другого!". Третья: "Да я сам только что оттуда, даже хоббита видел".

Realms, несмотря на всю свою незамысловатость (а может быть, и благодаря ей), каждый раз заставляет игрока почувствовать себя соучастником событий. Она передает такое ощущение реальности происходящего, что не обращаешь внимания ни на графику, ни на некоторые ляпы. Стоит только начать, и оторваться от монитора уже становится невозможно. Вы уже не у него, вы в нем. Вернее, в мире игры.

Хотя ее мир ничего особенного из себя и не представляет. Обычная фэнтезийная вселенная. Орки, эльфы, варвары, амазонки и прочая дребедень. На одиннадцати прилагаемых картах воюют по два-пять государств. Игрок контролирует одно из них. Достаточно захватить все города плюс противников — и дело в шляпе.

Но сделать это, разумеется, непросто. Для начала придется развить мощную эко-

номику. Жители в городах должны сытно питаться и спокойно спать за крепкими каменными стенами. Тогда они будут плодиться как мухи и более спокойно нести тяжкое налоговое бремя. А уж вы-то найдете, как использовать отнятые у подданных золотые. Собственно говоря, особенно искать и не придется. Армия — вот что будет поглощать все доходы с завидной регулярностью. Набирается она из свободных горожан, причем уже при рекрутировании задается род войск (конница или пехота). Здесь, кстати, случаются любопытные ляпы. И орки, и гномы, традиционно боящиеся лошадей, с успехом становятся наездниками. Но если гномы в седле не особо-то и крепки, то из орков можно сделать самых настоящих псов-рыцарей!

Дальше — интереснее. Любой отряд можно вооружить в соответствии с вашими финансовыми возможностями по собственному вкусу. Всего существует аж 256 (приятное число, не правда ли?) вариантов экипировки — различные доспехи, щиты, оружие... Можно сбавить легких конных лучников, а можно — закованных в броню пикейщиков. Все что угодно, лишь бы звенели в кармане таньга. Ваши таньга!

Армия в Realms есть основной и единственный инструмент политики. Она занимается как защитой собственных городов, так и осадой вражеских. Биться с супостатами, естественно, предстоит в чистом поле. Боевой режим реализован мастерски — эдакий небольшой real-time wargame, с различными типами построения войск, фейсингом и иными непривычными в фэнтезийной стратегии штучками. Кстати, в боях воины набираются опыта.

Стратегия побед разнится. Например, можно выиграть только за счет мощной экономики. Постепенно города противника сами станут присоединяться к вашему королевству, если жизнь их будет слишком тяжелой. Можно победить и изощренными маневрами на поле боя, принеся себе победу на кончике меча и забыв при этом о голодающем народе. А можно и заставить саму армию (вечно убыточное предприятие) приносить доход. Для этого встречные города следует не захватывать, а разорять дотла. Денег выручается — уйма! Да что там говорить, сколько игроков — столько и путей к победе...

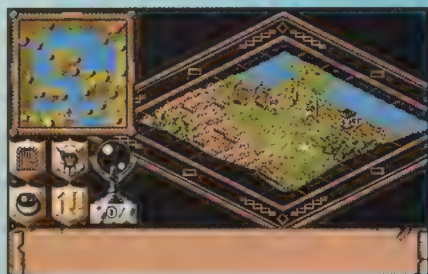
Собственно, и все. Жаль, что такая замечательная игрушка оказалась сейчас многими забыта. Конечно, проста она была как сама правда, но разве не этого может не хватать загадочной геймерской душе? Чего-то фэнтезийного и незатейливого, но вместе с тем такого привлекательного и захватывающего...

Кстати, для интересующихся. Четвертая степень толкиенизма — "Профессор, вы не правы. Не так все это было, НЕ ТАК!". Пятая же — "Увижу толкиениста — убью!".

Андрей Алаев



■ Я знаю город будет, я знаю саду цвести, когда такие орки!..



■ Ох, сейчас будет драка...



■ Ну, я же говорил. Без кулаков не обойдется

ForgottenWare: Японцы

Развивая начатую в восьмом номере журнала тему ("ForgottenWare: французы"), продолжим рассказ об играх, создававшихся в разных странах мира. Об американизации PC можно было бы вообще поговорить отдельно. В Америке, бесспорно, делают очень хорошие игры, но однообразие стиля иногда утомляет. Для нас, конечно же, более близкими по духу являются российские игры, но не менее интересны и любые другие разработки, несущие самобытные и оригинальные черты.

Успехи японских компаний в области компьютерных развлечений прежде всего связываются с приставками, а не с PC. В Европе и Америке японский игровой стиль не очень популярен, и это послужило одной из причин, приведших к складыванию особого рынка. Сейчас в Японии не слишком-то стремятся покорять сердца англоговорящей или англопонимающей публики, рассчитывая больше на успех у себя дома, а также в Китае и Корее. Тем не менее, и до нас иногда доходят (и доходят!) весьма симпатичные игры, о двух из которых и пойдет сейчас речь.

L'Empereur

Жанр: Стратегия
Издатель: KOEI
Разработчик: KOEI
Год: 1991

Быть Бонапартом — и стать королем!
Так опуститься!
Поль-Луи Курье

В народе игра больше известна под названием "Napoleon" и, как можно догадаться, события будут развиваться в Европе конца XVIII — начала XIX веков.

Игра делится на четыре основных исторических этапа в судьбе Наполеона. Первый этап начинается в марте 1796 года, когда молодой Бонапарт прибыл в Ниццу, чтобы принять командование Итальянской армией. В игре он прибывает не в Ниццу, а в Марсель, но это абсолютно не важно. Все равно история под чутким руководством игрока может еще десятки раз поме-



няться. Итак, небольшая армия, первые сподвижники — можно начинать Итальянский поход. Благоклонность Директории — тогдашнего правительства Франции — достигается громкими победами и/или щедрыми подарками “в помощь Республике”. Взамен можно попросить подкрепления, пушек или новых офицеров. Распоряжаться можно только в одном городе.

Следующий этап игры — назначение Наполеона главнокомандующим всей французской армии (исторические аналогии провести трудно). С этого знаменательного момента у Наполеона появляется возможность свободно перемещаться по всей стране и распоряжаться во всех городах, где он находится.

Но еще большие возможности открываются перед Наполеоном в должности 1-го консула Республики. Как известно, Наполеон стал консулом после переворота 18–19 брюмера (9–10 ноября) 1799 года. На этом этапе игры он может вести международные переговоры, торговлю, распределение ресурсов в городах, обмен пленными и т.д.

И, наконец, четвертый этап начинается после провозглашения Наполеона императором 11 фримера (2 декабря) 1804 года. Разумеется, игрок может достигнуть этого немного раньше или немного позже. У императора появляется дополнительная возможность непосредственно управлять в большем количестве городов через своих братьев и пасынка Евгения Богарнэ.

Самая приятная часть игры — задействованные в ней персонажи. Нет ни одного города, ни одного полка, за которым бы не стояло какой-нибудь конкретной личности. С такой же полнотой и изяществом этот подход, пожалуй, не реализован и по сей день, хотя ничего сверхсложного в нем нет. Таланты каждого человека расписаны на манер ролевых игр, только не в виде цифр, а в виде категорий — от A до D. Всего в игре 8 категорий: лидерские качества, умение командовать пехотой, кавалерией и артиллерией, политические, финансовые, инженерные и снабженческие способности. Кроме того, указывается еще и лояльность к Наполеону и ЕХР-очки. Фактически, первое, чему нужно научиться в игре, — это кадровой политике. Скажем, в начале Итальянского похода бывшему контрабандисту Андре Массене можно доверить пехоту; сын кабатчика Мюрат, которому еще предстоит повыкидывать членов парламента из окошка, прекрасно справится с кавалерией, а Мармон — с артиллерией. Не менее важно позаботиться о надежных командирах в городах. Вся прелесть игры в том, что непосредственно управлять можно только одним или несколькими городами, в остальных же полноправно хозяйничают местные командиры. Поэтому чрезвычайно важно искать талантливых и верных людей, причем часть из них больше подойдет для тыловых городов, часть — для “прифронтовых”. Абсолютным откровением, невиденным мною нигде больше, явилась для меня способность наиболее талантливых офицеров самостоятельно собирать армию и атаковать врага. Никогда не забуду, как доблестный генерал Даву сам [сам!] вызвался

провести десант на Британские острова и за каких-то три месяца преподнес мне Лондон на кончике шпаги. За это я и люблю “Наполеона”. Не императорское это дело — влезать в самые мельчайшие подробности управления во всех городах и весях. Главное — следить за тем, чтобы командиры на местах справлялись со своими обязанностями.

В остальном же игра достаточно традиционна. Сделана она хорошо, но есть у нее и недостатки. Увы, графика откровенно слаба, она выглядит отталкивающе даже в 1991 году. Плюс к этому — не слишком подробная справочная информация и строгий, ничем не украшенный стиль тактических битв на гексагональной карте. Все эти факторы не позволили завоевать игре ту популярность, которой она, несомненно, заслуживала. А жаль.

И еще одно замечание. L'Empereur — одна из немногих игр, которая лично меня вдохновила на более углубленное изучение истории. И хотя историческая корректность здесь весьма условная, но сам процесс общения с разными персонажами крайне интригует и вызывает желание узнать побольше о биографии Наполеона, о людях, его окружавших, о самой эпохе.

Celtic Tales: Balor of the Evil Eye

Жанр: Стратегия
Издатель: KOEI
Разработчик: KOEI
Год: 1995

Другая стратегия от KOEI, выполненная на более высоком графическом уровне, зовется “Кельтские сказания”. Сюжет такой: разрозненные кельтские племена были покорены чужеземными захватчиками, именными Фоморами. Фоморы намного превосходят Кельтов в силе и боевых качествах, а их жестокий предводитель — Балор — обладает к тому же таинственным амулетом “Глаз дьявола”, при виде которого приходили в ужас самые храбрые воины. Игрок возглавляет одно из княжеств. Его задача — объединить покоренные племена, собрать лучших бойцов и магов и совместными усилиями сбросить ненавистное иго.

Идеология игры во многом близка к идеологии L'Empereur, но в ней гораздо сильнее чувствуется влияние RPG. Тут тоже все вертится вокруг героев. Герои делятся на воинов, друидов и бардов. Воины, само собою, более сильны, могут участвовать в турнирах, а также ковать оружие. Друиды владеют магией земли и воды и являются хорошими ремесленниками. Барды, помимо распевания героических песен, владеют магией огня и воздуха и могут быть ювелирами. Характеристики более-менее традиционны для RPG. Есть также различные особые умения (skills) и различные предметы, как рукотворные, так и магические. В своей провинции герои могут самостоятельно или под руководством игрока заниматься боевой подготовкой, магией, сельским хозяйством и животноводством, добычей леса и камня, ремеслом и строитель-

ством.

Магия у кельтов построена на применении специальных 12 рун, различные комбинации которых образуют заклинания. Чем выше параметр Mind у героя — тем сильнее и надежнее колдовство. Обычные руны — деревянные, и они легко выходят из строя. Но есть и особые каменные руны. Они надежны и способны усилить магию, однако их очень мало.

Поначалу ваш клан состоит из одной-двух провинций и нескольких героев. Первый способ расширения своих владений — огнем и мечом завоевывать новые провинции. Но при этом поверженных противников ни в коем случае нельзя убивать. У всех Кельтов один общий враг — Фоморы, поэтому сдавшегося героя можно попытаться переманить на свою сторону. Некоторые соглашаются, некоторые упрямятся — таких лучше отпустить с миром — глядишь, в следующий раз они и оценят твоё благородство. Другой способ — путь переговоров и убеждения — здесь очень нужна невестребованная обычно в RPG Charisma. С соседними провинциями сначала устанавливаются дружеские и торговые контакты, затем заключается союз, а после можно и вовсе объединить княжества. Есть еще и нейтральные провинции. С ними все просто — кто первый придет, тот и станет в них хозяином. А вот с нейтральными героями все гораздо сложнее. Как правило, это очень сильные маги и воины, путешествующие по стране в поисках приключений. Они могут присоединиться к клану игрока, если их приласить и если они сочтут клан до-



стойным себя. У них также за отдельную плату можно поучиться новым заклинаниям, послушать древние сказания или устроить целый турнир с участием заезжей "звезды".

Очень интересны в "Кельтских сказках" тактические битвы, больше напоминающие бои в изометрических RPG, с той лишь разницей, что фигурки бойцов олицетворяют не только героев, но и их небольшие армии. Отличительная особенность битв — наличие главнокомандующего, смерть, бегство или пленение которого означают немедленный проигрыш. Это вносит дополнительную остроту в ход сражений и позволяет при должном умении побеждать значительно более многочисленного противника. Кроме того, в разгар битвы воины могут вызывать друг друга на честный поединок один на один. Таким образом иногда можно без боя выигрывать сражения, просто побеждая в поединке вражеского предводителя.

"Кельтские сказания", по большому счету, представляют из себя очень органичную смесь стратегии и RPG. Сейчас это опять стало модно, и в этом смысле у Кельтов есть, чему поучиться. Кстати говоря, игру можно проходить совершенно по-разному. Можно вообще не отвлекаться на стратегические элементы, во всех провинциях передавать полномочия наместникам, а самому заниматься только битвами или дипломатией. А можно, наоборот, достигнуть экономического могущества и давить соседей авторитетом.

Игровая общественность встретила “Кельтские сказания” благосклонно, хотя и сдержанно. И если в “Наполеоне” все можно было свалить на убогую графику, то здесь причины, по которым игра не стала мегахитом, более сложные. Точнее, эти причины можно назвать общими для игр от КОЕ, но в “Кельтских сказаниях” это заметнее. Я имею в виду тягу американской и уж тем более российской культуры к широте, размаху. Чтоб, понимаешь, всего было побольше, чтоб карты необъятные, юнитов — бесконечные потоки, заклинаний — многотомные манускрипты, технологий — развесистые клюквенные деревья, и так далее. Японские игры могут показаться какими-то мелкими, незатейливыми. Многие, к примеру, вообще отказываются играть в игру, если в ней всего лишь три рода войск или три типа героев. Маловато будет! А то, насколько изящно реализовано то, что есть, подчас не замечается.

P.S. Возможно, после Олимпиады в Нагано японская тема будет очень популярна. Уже сейчас стало заметно некоторое оживление. Можно посмотреть, для примера, preview по Final Fantasy VII в №2(10). Что же касается фирмы KOEI, то она вроде жива-здоровая, продолжает выпускать разные игры, и некоторые, с не очень высокими рейтингами, иногда упоминаются в Интернет. До России, кажется, ничего стоящего больше не доходило.

Михаил Рахаев

4D Boxing

Жанр: Спортивный симулятор

Издатель: EA / EA Sports

Разработчик:DSI

(Distinctive Software Inc.)

Год: 1991

Скажите, много ли вы знаете людей, которые любят спортивные игры? Думается, немного. И действительно, какой интерес играть в тот же футбол или хоккей с компьютером, когда достаточно выйти на улицу, и можно уже наслаждаться настоящей игрой на свежем воздухе?.. Но причина массовой нелюбви к спортивным симуляторам состоит не только в этом. Большинство из них не дает ни малейшей возможности почувствовать себя настоящим спортсменом. Куда не глянь — везде нужно управлять сразу командой, каждый новый матч ничем не отличается от предыдущего... Словом, приедается. И очень быстро. Вы думаете, что это участь всех спортивных игрушек? А ведь нет.

В 1991 знаменитая тогда компания DSI выпустила 4D Boxing. В то далекое время она произвела среди нас (меня и моих друзей) настоящий бум. Играли все. Представьте только — полностью трехмерного — моделируемый симулятор бокса от первого лица!..

Отличие 4D Boxing от всех прочих спортивных игр заключалось хотя бы в том, что с самого начала игроющему предлагалось создать собственного персонажа. Выбрать его рост, вес, силу, выносливость, подвижность. Даже определить, правой он будет или левой. И, конечно же, подобрать собственное лицо, а также цвет спортивной одежды. Словом, создать себя.

Дальше начинается самое интересное. А именно — ваш путь к званию чемпиона мира в своей весовой категории. С самого начала вы можете провести матч только с несколькими боксерами из нижних строчек рейтинговой таблицы. Но, побеждая, вы открываете себе дорогу к поединкам с более продвинутыми боксерами.

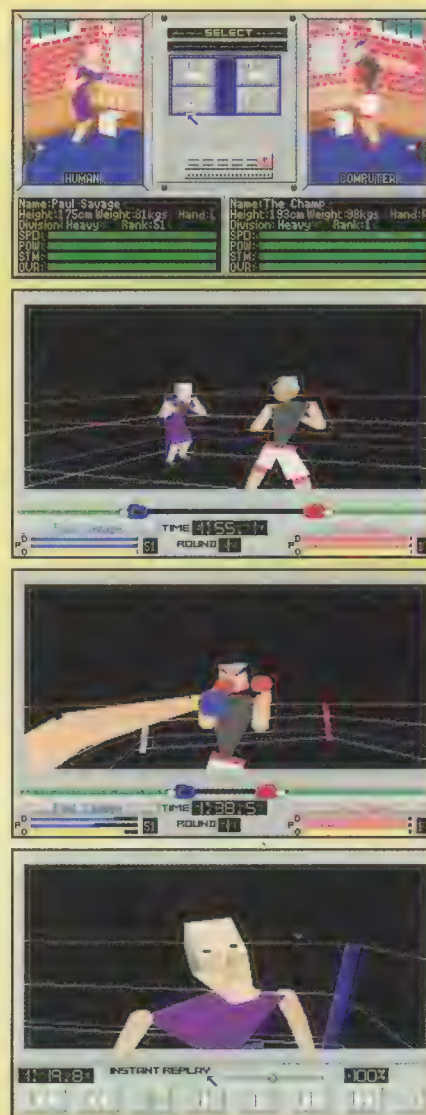
Изоминка игры состоит в том, что перед каждым матчем вы можете, по собственному желанию, выбрать ряд упражнений, которые разовьют вашу силу, реакцию и выносливость. Причем можно существенно увеличить, например, только силу, а можно развить всего понемножку. Все зависит от того, с каким из боксеров вы планируете сразиться. Так, если ваш соперник силен, но не быстр — имеет смысл в противовес ему натренировать реакцию. Что и даст вам существенное над ним преимущество. Думается, принцип ясен.

Но самая главная прелесть игры заключалась в том, что, как сказано ранее, фигуры боксеров были полностью трехмерны и просчитывались в реальном времени. Причем можно было выбрать один из 6 видов обзора и даже при желании включить плавающую камеру, которая наилучшим образом показывала вам поединок. Кстати, один из видов — трехмерный вид из глаз, что в 91 году впечатляло необычайно. Ведь

даже много времени спустя, в DOOM, играющий наблюдал лишь спрайтовых монстров. Здесь же мы видели трехмерные фигуры!

Помню, как играя в 4D Boxing, мы с друзьями восторженно смотрели на происходящее и представляли себе, что не пройдет и нескольких лет, как угловатые модели станут по-настоящему округлыми, оставаясь при этом трехмерными. Но к сожалению, нашим мечтам не суждено было сбыться. Нет, трехмерных драк на PC, а особенно на Sony PlayStation, сейчас хватает. Но где еще вы сможете наблюдать за происходящим из собственных глаз? Где еще сможете развивать своего персонажа, тренируя его от боя к бою? И где еще все это будет не аркадой, а по-настоящему спортивным симулятором? К сожалению, нигде. А ведь появился сейчас аналог 4D Boxing во всей красе современной 3Dfx графики, да еще и с голосом комментатора за кадром — и игре не было бы равных!

Петр Давыдов



Croc: Legend of the Gobbes

Введите код уровня: **LLLLDRRLDRDLUR**, и вы откроете все секреты, а также окажетесь на последнем уровне секретного пятого острова.

Holiday Island

Во время игры нажмите комбинацию **SHIFT+CTRL+ALT+G**. Получите много ден.знаков.

Hellfire

1. Создайте файл **command.txt**.
2. Пропишите в нем **multitest cowquest theoquest bardtest**.
3. Поместите файл в папку **Hellfire**.
4. Начните игру **Hellfire** новым персонажем — **Bard**.

Longbow 2

Во время прокручивания титров наберите **IWANNASEE**. Посмотрите, что получилось...

Moto Racer

Если вы хотите посмотреть, сколько кадров в секунду выдает ваш любимый **MR** на вашем любимом **PC**, то сделайте следующее. Запустите **MOTO.EXE** с параметром **-ijklmnop**, а потом в игре два раза нажмите **CTRL+F1**. В левом нижнем углу появится число, показывающее текущий **FPS**.

Jedi Knight: Mysteries of Sith

Нажмите **"t"** и введите коды:

IAMAGOD — режим Убер-Джедая

DIEDIEDIE — все оружие

GIMMESTUFF — все предметы

GAMEOVER — перейти на другой уровень

STATUESQUE 1/0 — заморозить врагов

TRAINME — увеличить уровень Силы

FREEBIRD — полет

BOINGA 1/0 — бессмертие

TRIXIE — полная энергия

CARTOGRAPH — карта

GOSPEEDGO 1/0 — замедленный режим

QUICKZAP — перепрыгнуть в указанные координаты

В кодах, где стоят цифры **1/0**, надо написать только одну из них (после пробела). **1** — активизирует код, **0** — отключает.

Pinball Illusions

Во время игры наберите на клавиатуре **EARTHQUAKE**. Теперь вы можете сколько угодно "толкать" стол. Отражающие ракетки не блокируются.

Streets of SimCity

Во время игры нажмите комбинацию **Ctrl+Alt+X**. Появится окно для ввода cheat-кодов. Теперь набирайте маленькие буквы:

lock and load — полный боезапас

sampo — 999 тысяч баксов

im back — починить машину

mr fabulous — неуязвимость

jupiter — юпитерианская гравитация

earth — земная гравитация

mars — марсианская гравитация

moon — лунная гравитация

cruise control — включить систему Cruise Control

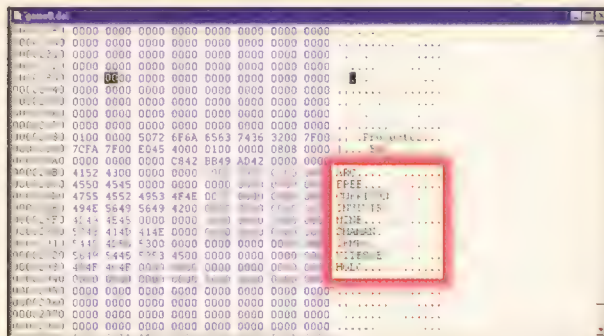
cow frags — количество сбитых коров (нажмите **F3**)

beefcake beefcake — все оружие

Вышеуказанные коды работают только в режиме одиночной игры (Player's Choice). Даже не пытайтесь вызвать их в режимах **Scenario** и **Network Play**.

Подборка и тестирование cheats —
Андрей Шевченко и Вячеслав Голованов
Информация по "Hellfire" — **Big Krab**

Dreams to Reality



Начните игру заново и перелетайте на другой остров. Выходите из игры и загружайте файл с сохраненной игрой в свой шестнадцатичный редактор. С адреса **2890** пишете **ARC**, с **28A0** — **EPEE**, **28B0** — **GUERISON**, **28C0** — **INVIVIB**, **28D0** — **MINE**, **28E0** — **SHAMAN**, **28F0** — **TEMPS**, **2900** — **VITESSE**, **2910** — **HOLO**.

Дальше с **2B40** через три бата пишете **7A** шестнадцать раз. Повторите то же самое с **2BC0**.

Fallout

Мы уже публиковали информацию о том, как изменить в файле с сохраненной игрой основные характеристики героя (**Strength**, **Perception**, **Endurance**, **Charisma**, **Intelligence**, **Agility** и **Luck**), но тут пришло письмо, где говорится, как сделать то же самое, но попроще.

При создании персонажа (**Create character**) поднимите **Strength** до **10** и сохраните персонаж в файл (**OPTION/SAVE**). Файлы с персонажами записываются в каталог **DATA**. По адресам **0007**, **000B**, **000F**, **0013**, **0017**, **001B** и **001F** замените все байты на **0A**. Осталось только загрузить файл обратно.

Файл сохраненной игры находится в каталоге **DATA\SAVEGAME\SLOTn** (**n** — номер вашей сохраненной игры) и называется **save.dat**. Характеристики записаны через три байта, так что искать необходимо примерно следующее:

Например, у вас **Strength** — **7**, **Perception** — **5** и **Endurance** — **6**.

Ищите **07 00 00 00 05 00 00 00 06 00 00...** Возможность нахождения в файле такой же комбинации, кроме характеристик, практически нулевая.

MDK

Если хотите, чтобы у вас оказалось побольше патронов к **Super Chain Gun**, поменяйте значение по адресу **08E1A5** на **FF** в файле **mdk95.exe**. Хватит весьма надолго...

Материалы по **MDK**, **Fallout** и **Dreams to Reality**
подготовил
Alrick,
Navigator Crack Group

Fallout

1. Про персонажа

Театр начинается с вешалки, RPG — с героя. Перед вами три готовых кандидата для отправки на свежий воздух; каждый из них, разумеется, имеет свои преимущества и недостатки. Но разве вам не хотелось бы слепить кого-нибудь другого, как говорится, по образу и подобию... Итак, почему бы не сделать четвертого, того самого, единственного, с которым вам предстоит пройти все приключения?

Понятно, что имя героя, его возраст и пол не оказывают существенного влияния на дальнейшее прохождение. Хотя принадлежность героя к женскому или мужскому полу, возможно, и влияет порой на реакции дополнительных персонажей.

Характеристик у героя семь — сила, восприятие, выносливость, обаяние, интеллект, ловкость и удача. Подробно расписывать все характеристики не имеет смысла — они достаточно типичны. Преимущество следует отдать силе, ловкости и удаче — по 8 единиц на каждую, если вы выбрали одаренного (gifted) героя (см. ниже).

Показатель силы влияет на количество переносимого груза, на число hit points и на возможность использования того или иного оружия. Что такое удача, говорить не имеет смысла. Единственное, что можно добавить — она увеличивает вероятность нанесения серьезного ущерба врагу во время сражения, то есть critical hit. Чем выше ловкость, тем больше у героя action points, то есть возможностей совершить то или иное действие. Интеллект характеризуется количеством получаемых с каждым новым уровнем skill points, которые вы тратите по своему усмотрению на развитие навыков.

Со временем у вас появится возможность усилить остальные характеристики персонажа. Так, если вы споете в пустыне с кельтом Патриком, то тем самым повысите свое обаяние. Цыган Чак в Aedytown увеличит вашу удачу, если попросит его погладить. А в Стальном Братстве доктор может сделать операцию по увеличению силы, ловкости, ума и т.д., но это обойдется ему в кругленькую сумму и потребует длительного времени. Поэтому, если вы попали в Братство до того, как нашли water chip, стоит отложить мысли об операциях на некоторое время.

Далее, вам предлагается выбрать две характеристики из некоторого списка. В будущем через каждые три уровня вы сможете выбрать дополнительные качества, но эти можно получить только сейчас. Впрочем, в дальнейшем вы также получите шанс мутировать (mutate), то есть отказаться от одной характеристики взамен на другую (причем, насколько я понял, преимущества от утерянных характеристик частично сохраняются).

Безусловно, одной из двух должна стать gifted — благодаря этой возможности вы получаете +1 к каждой физической характеристике, но —10% от каждого навыка, что не так уж и значимо. Другое, не менее важное качество — small frame, ведь чем человек меньше, тем проворней. Благодаря этой

возможности вы приобретаете некоторые проценты к навыкам, но главное — action points и +1 к ловкости. Взамен —50 фунтов переносимого груза, что несущественно, так как не стоит перегружать себя излишками имущества.

Остальные характеристики не столь важны — некоторые вообще не имеют смысла, как, например, heavy handed, дающая дополнительные плюсы в рукопашном бою — до сих пор не пойму, какой смысл в холодном оружии или кулачных боях, если есть пистолет. Конечно, можно нанести врагу большой урон рукой, ножом или палкой, но только при развитии соответствующих навыков. Но зачем тратить на это драгоценные skill points, если ситуация, когда кончаются патроны, практически невозможна?

Стоит отметить такое качество, как fast shot — для того, чтобы произвести выстрел, потребуется на 1 action point меньше, но взамен нельзя будет производить прицельные выстрелы. Это не столь уж большой недостаток на первых порах, пока из вашего героя стрелок, так скажем, не ахти, но потом это обойдется весьма дорого. Так что от такой возможности лучше воздержаться.

Другие носят чисто эстетический характер — например, при bloody mess крыса разлетается, будто подорвалась на mine, хотя в нее попали из пистолета; у мутантов отлетают руки-головы и т.д. и т.п. Впрочем, при включенной в опциях maximum blood разницы особой не будет. Стоит предупредить, что после использования энергетического оружия, взрывчатки или гранатомета у жертв бывает трудно получить трофеи — их просто сложно различить в гряде опаленного мяса.

Следующий этап — навыки. Их много, но значение имеют лишь некоторые. Стоит выбрать small guns — пистолеты, ПП, ружья, автоматы (кстати, этот skill тоже можно развивать с помощью книг). Это пригодится на первом этапе игры, когда другое оружие еще недоступно. Big guns (огнемёт, тяжёлый пулемёт и гранатомёт) не имеют особой пользы, так как становятся доступными незадолго до энергетического оружия (первые два уступают ему по мощности, а гранатомёт эффективен лишь против большого скопления народа или для того, чтобы отбросить серьезного противника). Чтобы нанести существенный урон, этот навык должен быть хорошо развит, а в финале игры он станет совершенно непригодным. Так зачем же развивать навыки, без которых можно прекрасно обойтись?

Совершенно другое дело — energy weapons. Это оружие является самым мощным и эффективным в игре. Среди прочих, наиболее полезными являются doctor skill, barter, speech. Doctor skill стоит немного развить в начале игры — может, пригодится. Лично я предпочитал запастись большим количеством stimpak'ов и прикупить doctor's bag. Какой из навыков выбрать — speech или bartering — зависит от того, что вы хотите — получить более разнообразные диалоги или задешево покупать оружие, боеприпасы, книги и т.д., что в какой-то сте-

пени облегчит вам жизнь на первых порах (уже к середине игры от денег будет мало проку). Science пригодится в некоторых случаях, да и развить его можно с помощью книг, которые покупаются в библиотеке Hub'a. То же самое и со small gus, first aid, repair и outdoorsman.

Repair необходимо развивать, причем, если вы решите починить в glow генератор, вам потребуется 36 единиц, (а вы наверняка так решите, ведь бесплатные плазмоганы и неплохая броня на дороге не валяются). Если же вы захотите отремонтировать для себя power armor в Братстве Стали, то вам нужно будет уже 75 единиц (см. солюшен в прошлом номере).

От outdoorsman, по-видимому, зависит скорость вашего передвижения по пустоши. Смысл first aid по сравнению с doctor skill вообще не ясен. Также можно совершенно спокойно обойтись без gambling — выиграть сколько-нибудь значимую сумму не представляется возможным из-за низких ставок. Воровской набор sneak, lockpick, steal и traps тоже не представляет интереса — лучше быть честным и не наживаться воровством. Если дверь заперта, а ключ не предусмотрен, то, поверьте, ничего особо ценного, чего бы нельзя было получить иным путем, там нет. Например, за дверью склада в Братстве Стали (куда открыт доступ только паладинам и ученым), в который, якобы, никто не мог попасть, не оказалось ничего уникального, кроме инструкции к power armor. Но для того, чтобы это выяснить, мне пришлось разнести весь первый этаж.

С другой стороны, если вам близки идеи гуманизма и вы не хотите отстреливать несчастных мутантов, то можно прекрасно обойтись без energy weapons, взяв взамен sneak и steal. После того, как вы обзаведетесь рясой священника "Детей Собора", эти два навыка откроют перед вами любые двери лучше всяких отмычек. Во многих случаях они послужат значительно более надежной броней, чем hardened и tesla armor вместе взятые, а также помогут значительно ускорить время прохождения игры. Но это уже дело вкуса — стать хитрым "волком в овечьей шкуре" или воином в блестящих доспехах.

В дальнейшем, при получении каждого третьего уровня (четвертого, если вы выбрали skilled; всего их 21), вам будет даваться шанс выбрать дополнительную возможность. Со временем их количество растёт. Но вы вряд ли увидите полный список, так как дойти честно до 21 уровня довольно сложно, а нечестно — весьма занудно (например, воспользоваться некоторыми багами игры, которые были описаны в предыдущих статьях, посвященных Fallout). Одной из первых вы получите возможность выбрать awareness — благодаря этому у вас будет информация о противнике / союзнике — сколько у него hit points (вообще и в данный момент), чем он вооружен и сколько патронов в обойме. Ценность этого дара спорна, но иметь подробную информацию о враге еще никому не мешало.

Strong back — с каждым последующим уровнем вы получаете по 50 фунтов допол-

нительно поднимаемого груза. Из расчета 10 strength/endurance + small frame + 1 strong back = 255 фунтов поднимаемого веса. 100 весит hardened armor, остального вполне хватит на все нужные виды оружия и боеприпасы к ним (причем деньги и стимуляторы вообще ничего не весят).

Action boy — a must have — прибавляет с каждым уровнем по одному action point'у. При agility = 10 + 2 action boy, вы — счастливый обладатель 12 action points. А это дает 3 прицельных выстрела из турбоплазмы, конечно, если есть bonus rate of fire — он позволяет потратить на использование любого вида оружия (кроме холодного, метательного и кулаков) на одну единицу времени меньше. Хватайте эту возможность, как только появится! Ну а если иметь при этом еще и fast shot, то...

Пожалуй, это наиболее полезные возможности. Также весьма эффективен master thief — прибавляются дополнительные очки к steal, sneak, traps и lockpick. Способность tag позволяет выбрать еще один, четвертый навык (например, energy weapons, если вы этого сразу не сделали); assassin — позволяет наносить больше critical hits, но дается только в самом конце игры, потому уже не столь актуален. Friendly foe позволяет увидеть, кто в сражении на вашей стороне — друзья отмечаются зеленым цветом, враги — красным (но при этом те, кому все происходящее глубоко параллельно, также отмечены красным цветом). Smooth talker, видимо, имеет значение, если вы развиваете speech skill; впрочем, особого толку у от него не добился.

Таким образом, можно выделить пару советов — для воина выбрать gifted + small frame + small gun + energy weapons + speech/doctor/steal по вкусу, а для хитрого и оборотистого репор: fast shot + skilled + small guns + sneak + steal/speech.

II. Тактика сражений

Основной темой обсуждения будет combat mode, вернее, то, как нем выиграть.

Как уже было сказано выше, есть два типа стрельбы: "в ту сторону" и прицельно. Во втором случае вы наносите более серьезные повреждения противнику — выстрел в голову, например, значительно эффективнее выстрела в туловище, ну а выстрел по глазам может оказаться роковым для вашей жертвы. Впрочем, не удивляйтесь, если после сообщения о том, что некто потерял "несколько hit points" после попадания по глазам и ослеп, противник продолжит столь же яростно атаковать, и притом весьма небезуспешно. Кстати, может быть, мне это показалось, но при нанесении удара или выстрела в пах повышается вероятность того, что противник свалится с ног и потеряет сознание.

В общем, накопите опыт и стреляйте по подлым вражьи глазам (если только вы не взяли fast shot — в этом случае подобные радости вам уже недоступны). И ничего, что противник стоит к вам спиной. При 200 energy weapons, на максимальной дистанции для турбоплазмы или лазерной винтовки, вероятность попадания по глазам составляет 95% — лучше и быть не может.

Между прочим, когда жертва находится

без сознания, можно снять с нее броню, отобрать оружие и даже подsunуть тикающую шашку динамита. Такая "шутка" приносит хорошие плоды, особенно с живыми, если вы делаете на жертву steal и подсовываете бомбу, а потом — "Better watch out — it goes BOOOM!" (с) SW.

В Fallout во время боя можно отлично использовать старую добрую тактику — "выстрелил и спрятался за угол". Глупый компьютер постарается достать вас, подойдя поближе, но это будет стоить ему жизни, ведь ход не может быть прерван, как в UFO или Jagged Alliance.

Если вам негде укрыться — используйте оставшиеся после выстрелов action point'ы для отступления. Такая тактика очень эффективна в ближнем бою против животных или людей, вооруженных холодным оружием или кулаками. Ведь каждый шаг может отнять у врага время на нанесение еще одного удара.

Если вам надо атаковать кого-то, кто сидит в здании, попробуйте стрелять через окна — всего один шаг в сторону, и вы уже недосыгаемы для врага; кроме того, есть уйма времени, чтобы занять более удобную позицию, пока противник не выйдет из своего убежища, дабы покатиться с обидчиком.

Если же перед вами стоит группа врагов, которые вас не видят (не исключено, что в бою они не станут нападать все сразу), займите позицию подальше и постарайтесь прицельно подстрелить одного. Остальные проигнорируют атаку, и можно будет перебить одного за другим, не выходя из укрытия. Действует в отношении неорганизованных врагов: праздношатающихся гхол в Некрополисе, мутантов в казармах на военной базе, скорпионов в пещере и так далее.

После выяснения отношений перезарядите оружие и переложите его в другую руку — многие персонажи не любят вооруженных людей и могут отказаться говорить с вами, если увидят дуло автомата, направленное им в голову. С другой стороны, когда оружие всегда будет под рукой — не придется тратить драгоценные action points на лишние действия.

Почти в любом магазине все можно купить дешевле, если в диалоговом меню при разговоре с продавцом выбрать опцию barter — и тот же бронежилет обойдется вам в 16000 вместо 26000.

На первых порах старайтесь использовать автоматическое оружие. Первый экземпляр (10мм пистолет-пулемет) можно найти в Vault 15 — прекрасное оружие против больших крыс и плохо вооруженных противников с легкой броней. Если перед вами стоят несколько человек, то стрелять следует очередью по дальнему из них, тогда изрядная доля свинца достанется и тем, кто стоит рядом. С помощью этого чуда техники можно сразу одолеть банду рейдеров — надо лишь начать атаку с задней двери штаба, там охранники слабо вооружены и отправляются к праотцам первой же очереди. До подхода подкрепления снимите с покойников доспехи — в одной куртке будет сложно устоять против всей банды. Желез-

ная броня, которую можно отобрать у их босса, имеет ряд преимуществ по сравнению с кожаной, но она существенно тяжелее. К тому времени вы уже наверняка найдете первого спутника — Яна. Скажите ему, чтобы он соблюдал оптимальную дистанцию, и старайтесь не попадать под его огонь. Не стоит и самому стрелять очередями, если он стоит впереди вас.

Со временем, когда разбогатеете, подумайте хорошенько, а стоит ли давать автоматическое оружие NPC. Насколько я заметил, компьютерные персонажи не очень-то любят стрелять очередями, да и не особо умеют. Но уж если ваш соратник решился, жди неприятностей — когда он прикрывает тылы, может невзначай навредить похуже противника.

До того, как найдете плазмоган (он дожидается вас в glow), держите при себе пистолет-пулемет (для экономики боеприпасов автомата), автомат и снайперскую винтовку. Не стоит принимать в расчет плазменный и лазерный пистолеты — совершенно несерьезное оружие, не имеющее никаких преимуществ. Использовать его целесообразно только в случае, если вам нанесли тяжелое ранение, вызвавшее паралич одной руки, а также если вы не можете пользоваться ружьями или пулеметами. Попрдержите автомат — он позволит экономить боеприпасы для энергетического оружия при нежелательных встречах в пустыне, после которых, как известно, приходится рыть ямы :-).

Остальное смело можете продавать, но прежде позаботьтесь об NPC. С ружьями умеет обращаться только Tyscho, ему стоит вручить автоматический дробовик; остальным — пистолеты калибра 14мм — никаких подлых очередей и хорошая убийная сила. После того, как вручите им по новой игрушке, скажите, чтобы они пользовались лучшим из имеющегося оружием — порой, имея в арсенале заряженный автомат, они могут полезть на врага с кулаками.

Было бы неплохо дать каждому NPC по десятку стимуляторов — тогда вряд ли придется беспокоиться об их здоровье. Если во время боя вы видите, что соратник куда-то поспешно удаляется, — почти наверняка ему отстрелили все, что только могли, и сейчас он almost dead. Кстати, в этом состоянии компьютерные персонажи, вне зависимости от партийной принадлежности, периодически забывают о наличии у них стимуляторов, и тогда именно вам придется защищать непутевых вояк.

Необходимо добавить еще одно замечание. Роботов, которые вам встретятся по дороге, безжалостно расстреливайте. Иначе на обратном пути придется сделать то же самое, но уже когда они будут функционировать и обороняться.

III. Общие рекомендации

Fallout можно пройти с минимумом диалогов. По сути, надо выполнить только три основных задания: найти water chip, уничтожить лидера мутантов и их место разноможения — базу. Все остальные квесты опциональны, одни сильно упрощают жизнь, другие — наоборот. В любом случае, стоит внимательно слушать (а вернее, читать) со-

беседника и думать над тем, что ему отвечать. Не стоит хамить ни при каких обстоятельствах. Кроме отрицательного отношения к вам собеседника, прекращения разговора и нападения, вы ничего не получите (конечно, если сами этого специально не добиваетесь). Впрочем, компьютер — не человек, в большинстве случаев можно будет начать разговор заново. Хотя некоторые персонажи могут и отказаться.

Обыскивайте все углы, шкафы, ящики и холодильники — интересные вещи порой валяются просто на полу. Но если хозяин дома попросит держаться подальше от его вещей — так и сделайте, скорее всего, там действительно ничего нет. Меня просто умиляли гробы в Некрополисе, которые беззастенчиво отдавали жизнь в тщетных попытках скрыть содержимое своих комодов — в лучшем случае там оказывался самый дешевый нож.

Артём Ковалев

Gettysburg!

Начну сразу с совета: играйте в эту игру на высоких уровнях сложности! Она того стоит. Если нет уверенности в своих силах, то можно попробовать обучающие миссии (tutorial). Но уровень Easy сразу выключайте! В нем можно пройти все кампании максимум за полчаса, так и не поняв, что происходит и что нужно делать. Лично меня это чуть было не заставило отнести игру к категории "разочарование года". К счастью, я ошибся. На высших уровнях сложности для победы приходится вгрызаться буквально в каждый клочок земли и использовать по полной программе все возможности управления, которые достаточно разнообразны.

Много полезных советов по игре было в номере 1(9). Я дополнил их несколькими принципами, которые кажутся мне крайне важными. Но прежде чем переходить к принципам, в порядке общей критики отмечу довольно извращенный подход к кавалерии в игре. Да, иногда встречаются кавалерийские бригады, ну уж больно какие-то странные. Фактически, это та же пехота, у которой при движении колонной невесть откуда берутся лошади, а в бою эти лошади чудесным образом снова исчезают. Как это объяснить, не знаю. Разумеется, ни о каких кавалерийских атаках и криках "Руби их в песь!" даже и речи не идет.

1. Первое наиважнейшее правило: бригады и отдельные подразделения должны занять позиции и приготовиться к бою до того, как противник окажется поблизости. Солдаты на марше не способны обеспечить эффективный огонь, поэтому тактика микроманевров в разгар битвы, к которой нас приучили многие классические RTS, не слишком здесь удачна.

2. Обязательно надо научиться различать отступающих солдат (retreat) от панически бегущих (отряды с пометкой routed). Различия настолько принципиальны, что я останавливаться на них подробнее.

Солдаты, бегущие с поля боя, — зрелище невыносимое для взгляда полководца. Многие воспринимают это только как начало своего поражения, чему немало способ-

ствуют жалобные крики самих бегущих. На мой взгляд, к отступлению следует относиться как к необходимому и очень нужному маневру. Как ни странно, но отступление (retreat) — это хороший способ быстрого перемещения отрядов, при котором моральный дух солдат не падает. Парадокс, но подразделение, с криками "Ура!" преследующее врага, "выдыхается" намного быстрее, чем отступающее. Кстати, многие не знают, что отступление в игре (в отличие от панического бегства) всегда можно остановить командой Fall Back.

Другое дело, когда моральный потенциал отряда исчерпан (все значки морали красного цвета). Тогда случается действительно неприятная вещь — подразделение фактически выбывает из игры, превращаясь в бесполезную гурьбу людей, портящую настроение и игроку, и своим сотоварищам. Все это сопровождается гнусными воплями радости врага. Только артиллерия способна быстро восстановиться, пехота же, как правило, выбывает до конца миссии. В связи с этим становится ясна важнейшая задача полководца — сохранить моральный дух армии даже если для этого приходится отступать (я уже начинаю чувствовать себя Кутузовым :). В ряде случаев, когда надо во что бы то ни стало удержать позицию, можно отдать команду Hold ("Ни шагу назад!"), но в большинстве случаев лучше отвести потрепанные в бою войска в безопасное место и дать им восстановиться. Особое внимание следует уделять передовым и отдаленно стоящим отрядам, которые рискуют быть окруженными. Им обязательно нужно отступать, причем быстро. Но когда отряд уже попал в окружение, я отступать не советую. Это может закончиться позорной сдачей в плен, что недопустимо. Тут, если есть еще силы, нужно прорываться (charge).

3. Третий принцип является продолжением второго: не следует воспринимать любое отступление врага как свою победу. Я знаю по крайней мере два эффективнейших способа ведения боя, использующих команду retreat.

Метод двойной обороны: 1-я линия обороны сдерживает врага до тех пор, пока моральный дух не подойдет к критической отметке, после чего она организованно отступает за заранее подготовленную 2-ю линию.

Метод каскадных атак: аналогичен методу двойной обороны, когда несколько линий атаки последовательно накатываются на позиции противника, сменяя друг друга. Этот метод часто применяет AI. Так что не обольщайтесь, видя бегущего врага.

4. Логически развивая принципы 2 и 3 можно дать еще один совет: не пытайтесь без особых причин опрокинуть врага атакующими действиями вроде штыковой атаки (charge), лучше сосредоточьтесь на нем побольше огня и дождитесь, когда он побежит сам, причем будучи уже наголову разгромленным (routed).

5. Важно правильно понимать цели и задачи каждой миссии. Условие победы — перевес над противником в победных очках. Очки начисляются каждой стороне за обладание стратегически важными высотами

и за убитых врагов, снимаются же за не предусмотренный высшим командованием вызов подкрепления и за сдачу в плен. Ценность стратегической победы, как правило, гораздо выше ценности смертоубийства. К тому же очень большую роль играют и собственные потери, которые не должны быть слишком большими.

6. Итоговые очки подводятся только в конце миссии. Поэтому важно уметь рассчитывать свои силы. Железных дивизий в игре нет, все солдаты рано или поздно устают. Поэтому, если заведомо ясно, что противник сильнее и многочисленнее (что случается часто), то не стоит героизмовать и пытаться удерживать какую-то высоту. Лучше понемногу отступать, изматывая врага, и дожидаться свежего подкрепления, ударив которым во фланг, можно переломить ход сражения.

7. Не поддавайтесь на провокации. Нет смысла ввязываться в драку там, где застал вас враг. Начинать бой нужно там, где это будет удобно вам, а не противнику. Только один пример: при движении колонной отряд, столкнувшись с врагом, может автоматически вступить в перестрелку. Это полезно, но далеко не всегда. А если этот отряд крайне нужен в другом месте? В этом случае лучше продолжить марш под огнем противника. Это не слишком вам повредит, если умело корректировать маршрут.

Михаил Рахеев

Joint Strike Fighter

1. Согласно документации, JSF имитирует только два перспективных американских истребителя X-32B и X-35B — выбор осуществляется в меню "Pilot". Однако по секрету шепнем, что если во время скроллинга самолетов нажать обе клавиши Ctrl, вы получите доступ ко *всем* летательным аппаратам, наличествующим на виртуальных просторах JSF: истребителям F-16, F-22, Mig-29, Su-27 и -35, бомбардировщикам B-2 и Tu-22, самолетам AWACS, транспортным G-135 и Il-76 и даже вертолетам UH-1H Iroquois или Mi-24 Hind. Этот небольшой секрет будет особенно полезен любителям multiplayer.

2. Пуск ракет стоит производить с расстояния примерно вдвое меньшего, чем указанная на радаре дистанция стрельбы, иначе вы наверняка промахнетесь. А вот уходить от ракет противника весьма просто: пользуйтесь chaff и flare, выполнение противоракетных маневров абсолютно не нужно. Для ближнего воздушного боя (маловероятно, но...) стоит научиться пользоваться ракетами малого радиуса действия — это не так просто, но все же легче, чем палить из пушки — попасть из нее невероятно трудно. Тем более что пушечные выстрелы — единственный графический прокол InnerLoop: эти желтые как цыпленок стежки неплохо смотрелись бы в Chuck Yeager's Combat. Короче говоря, меньше стреляйте из пушки, не портите себе настроение.

Кирилл Телятников



BY ГЕЙМЕР TO GAMERS

GAMER'S ZONE

BLADE RUNNER

Киношная рубрика, учрежденная в девятом номере на *Gamer's Zone*, вызвала у вас живой отклик, в полной мере отразившийся в ваших письмах, где содержались требования "убрать ее на фиг, так как это не киножурнал, а игровой журнал". Что ж, коль читать отдельно о фильмах, по которым сделаны или делаются гамесы, не особо-то и интересно, то так тому и быть. Рубрика убирается, будучи искорененной в зародыше.

Однако про кинофильм *Blade Runner* нам написать все равно хотелось. Можете расценивать это как прощальный штрих.

Геймер

Blade Runner

Место действия этого антиутопического фильма — Лос-Анджелес 2019 года, превратившегося в огромный китайский квартал. Рик Декер, бывший охотник за киборгами (*blade runner*), нанят для уничтожения бежавших из космической колонии на Землю андроинов-репликантов, ищущих способа продолжения своей короткой жизни. Декеру (в исполнении Харрисона Форда) придется столкнуться не просто с превосходящим его по силам противником. Ему противостоят не бездушные машины, а борющиеся за право на жизнь разумные существа, сотворенные человеческим гением по своему образу и подобию. Они ищут своего создателя в надежде продлить отведенные им несколько лет жизни. Репликанты наделены одинаковыми воспоминаниями о их несуществовавшем прошлом и вроде как должны быть лишены чувств, но в обществе, где люди давно уже забыли о душе и чувствах, робот оказывается человечнее, чем люди.

Этот фильм, снятый в 1982 году Ридли Скоттом по новелле Филиппа Дика "Do Androids Dream of Electric Sheep?" (по его же новелле "We can remember it for you, wholesale" Пол Верховен снял "Вспомнить все"), затрагивает проблемы права человека на его творенье. Какую опасность таят в себе репликанты? Где грань, отделяющая человека от его же подобия? Есть ли у андроида душа? Можно ли убивать, не становясь убийцей? Что будет, если испытать тест по выявлению репликантов на себе?..

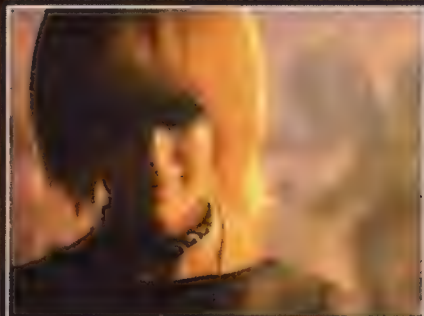
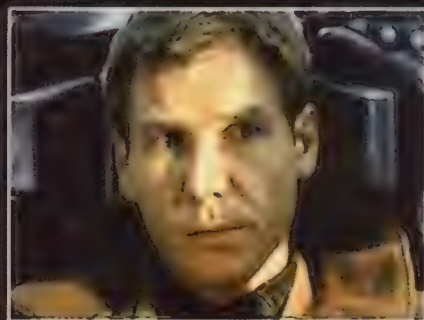
Фильм с подобной проблематикой, безусловно, не мог бы не вызывать интереса. Но *Blade Runner* уникален не только своим философским содержанием. Атмосфера мрачного будущего потрясает. Лос-Анджелес XXI века в фантазии Дика — не просто абстрактный мегаполис, который можно встретить в сотне других фильмов. Он реален. Огромные небоскребы с рекламными щитами, настоящий дождь, вечно спешащие куда-то и непонятно зачем люди... Мы видим город. Сумрачный и грязный, но вместе с тем и живой. И вы верите в это, причем ощущения усиливаются прекрасной музыкой Вангелиса, насквозь пронизывающей весь фильм. Она выводит зрителя на иной, более высокий уровень восприятия, заставляя уже не столько поверить в реальность происходящего, но и давая возможность прочувствовать эту реальность.

Столь восторженные отзывы — не только сугубо субъективное мнение автора этих строк. По признанию самого Филиппа Дика, вселенная фильма очень точно соответствует тому миру, который он и задумал, создавая свою новеллу: "Этот мир теперь принадлежит зрителю, а не только мне"; "Как только начинается фильм, вы видите мир "Бегущего по лезвию бритвы" и погружаетесь в него".

Особо хотелось бы отметить великолепную актерскую игру. Именно роль Рика Декера можно смело назвать лучшей ролью Харрисона Форда. Филипп Дик же, посмотрев фильм, написал впоследствии следующее: "Рутгер Хауер в образе Бэтти напугал меня до смерти. Он и был тем самым Бэтти, которого я представлял. А на роль Рейчел я выбрал бы Шон Янг из сотни других женщин..."

"Бегущий по лезвию бритвы" стал классикой мировой кинофантастики и даже сейчас, спустя 16 лет с момента его выхода на экран, нисколько не устарел. Это только подтверждается тем фактом, что практически ни один хороший фантастический фильм не обходится без цитирования *Blade Runner*. Так что если вам не довелось еще посмотреть эту картину, то искренне советуем это сделать. Особенно ее авторскую версию, которая значительно глубже объясняет суть происходящих в фильме событий.

Артём Ковалев



СИСТЕМА РЕЙТИНГОВ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ВВЕЖДЕНИЮ



Критик: "Зачем мне знать, каков мир? Довольно и того, что я знаю, каким он должен быть."
Карел Чапек

Если в последние несколько месяцев вы являетесь постоянным читателем "Навигатора", то риску предположить, что мы уже успели замучить вас постоянными обещаниями как-нибудь видоизменить систему рейтингов. Начали мы с того, что в восьмом номере разделили критерий "Графика" на графику обычную и графику с 3D ускорителем. В девятом номере вместо "Игровой интерес" стали писать "Играбельность", одновременно начиная предпринимать робкие попытки объяснить, откуда вообще берется итоговый результат. И наконец, в предыдущем номере мы пришли к окончательному заключению, что система рейтингов в нынешнем своем виде нас абсолютно не устраивает и что в ближайшее время мы будем ее менять целиком и полностью; при этом, надо заметить, мы абсолютно не имели представления о том, каким образом ее можно изменить и, собственно, в какой степени необходимо предпринимать в ней какие-либо изменения.

Долгожданный и упорно откладываемый момент настал. Поэтически выражаясь, час объяснений пробил; непозитически выражаясь — теперь уже привалило окончательно, так как система все же изменилась, и притом напрочь. Но прежде, чем браться за объяснение нового, попытаюсь предпринять небольшой "исторический" экскурс и рассмотреть, как все это выглядело прежде. Если всякие там исторические экскурсы вам не особо интересны (а может, просто грузиться лишними рассуждениями неохота) — пролистывайте две следующих главы и сразу смещайтесь на объяснение того, что сделано сейчас.

Учите, предупреждаю со всей ответственностью: загруз дальше пойдет весьма и весьма серьезный, местами тотальный. Запаситесь таблетками от головной боли и валерьянкой, если собираетесь читать дальше по порядку, либо сразу пролистывайте на главу "Новая система".

Я предупредил.

Глюкастый баланс: баги и патчи

В самых первых номерах все было банально до безобразия: один общий рейтинг,

выставляемый по десятибалльной шкале без десятых, пятых и прочих им подобных долей. Разумеется, такой метод оценки никуда не годился, так как был крайне субъективен. На сколько оценить игру, на шесть или на семь баллов? Да шут его знает! Минут десять автор с редактором сосредоточенно думают, выдвигая различные "за" и "против", и в конце концов приходят к заключению, что ставить надо шестерку, так как там в одном месте забор не под тем углом покосился, хотя должен был стоять ровно, как солдат перед строем. В общем, маразм эпохи становления "Навигатора", и ничего более того.

Маразм длился в течение первого и второго номеров. По ходу работы над третьим номером была предпринята отчаянная попытка придумать нечто более серьезное, чем жалкая десятибалльная шкала. Попытка отняла уйму времени. Всевозможные критерии придумывались и отсеивались один за другим, шли жаркие споры и дискуссии в отношении того, что подходит и что — вовсе даже нет. Итоговый результат, который в несколько модифицированном виде просуществовал вплоть до десятого (предыдущего) номера, оказался достаточно приемлемым, но при этом и в высшей степени комичным. Комичность его заключалась в том, что мы в итоге пришли к точно такой же системе рейтингов, которая действовала (и продолжает действовать) на онлайн-журнале GameSpot. Словно бы мы и не придумывали сами, а нахальным образом пошли да и списали его у них в буквальном виде. Смех, да и только.

Однако смех смехом, а рейтинг рейтингом. Система отличным образом функционировала до того, как настала эпоха 3D ускорителей. Дальше стали выявляться пробы и проколы, которые окончательно всем надоели, когда Quake 2 и Heavy Gear получили, в точном соответствии с системой, откровенно более низкие рейтинги, чем того заслуживали. Почему? Тут уже требуется объяснение.

Рейтингов было пять. Игровой интерес (недавно был переименован в играбельность, сейчас возвращен в исходное состояние) — общая интересность игры как таковой без учета качества ее реализации, т.е. графики, звука и музыки. Графика — все понятно. Звук и музыка — аналогично. Ценность для жанра — оригинальные и свежие идеи, которые тем или иным образом вносят свою лепту в развитие жанра, к которо-

му принадлежит игра. И, наконец, Мнение автора — то, насколько сам автор статьи оценивает игру (как уже не раз говорилось, рейтинг у нас выставляется не одним человеком). Итоговый рейтинг был средним арифметическим от баллов, выставленных по каждому из параметров. Иначе говоря, Игровой интерес + Графика + Звук и музыка + Ценность для жанра + Мнение автора, полученную сумму разделить на пять — получаем итоговое.

Согласитесь, система кажется полностью разумной и правильной. Но это именно кажется.

Что важнее, звук с музыкой или игровой интерес? Безусловно, игровой интерес. Однако в подобной системе при вычислении итогового они уравниваются. Аналогично, ценность для жанра у игры может быть нулевой, однако далеко не всегда это уменьшает ее интересность и играбельность. В сущности, на первом месте по важности находится Игровой интерес, на втором — Графика, на третьем — видимо, Ценность для жанра, и на последнем — Звук и музыка (ради одних лишь хороших шумов вы игру не купите, верно?). Что же касается Мнения автора...

Знаете, в чем состоит одна из характерных черт "Навигатора"? Она состоит в том, что на первое место мы выдвигаем необходимость точно оценить классность самой игры. Все прочее — вторично, хотя и весьма важно. А как следствие, все review пишется в расчете на тот итоговый рейтинг, в проставлении которого уже может участвовать хотя бы даже вся редакция вместе взятая. Следовательно, мнение автора, выражаемое в статье, в целом наверняка совпадет с проставляемым Игровым интересом, в крайнем случае — даст отклонение на один балл. Если статья незаслуженно перехваливает или переругивает игру — статья будет переделана.

Тогда для чего нужно Мнение автора? Ответ: для баланса.

Не уловили?.. Смотрите. Допустим, игра скучная и неинтересная, однако дико оригинальная, с потрясающей графикой и умопомрачительной музыкой, да и звуковые эффекты — отпад полный. Такое случается. Все круто, но играть в нее попросту неинтересно. Каковым должен быть итоговый рейтинг? Низким. Каким он получится, если это среднее от всех критериев? Верно, высоким. И это не есть хорошо. Единственное спасение — ввести дубликат для Игрового

интереса, т.е. критерий, который будет увеличивать его значимость при вычислении среднего. Таковым дубликатом и служило Мнение автора. В сущности — не так-то и плохо.

Однако в последнее время повалила куча красивых (во всех отношениях) игр, которые были весьма средненькими по интересности. И их рейтинг все же получался завышенным. Что и стало первым поводом к изменению системы.

Трудён путь к совершенству...

Письмо читателя, подписавшегося как D.Mitchell, пришло как нельзя более вовремя. Если бы не его идея, то неизвестно, удалось бы нам... гм... придумать то, что мы в итоге придумали.

Предложение D.Mitchell'a состояло в том, чтобы определить значимость каждого критерия и вычислять итоговое в зависимости от этого. Разработанный им вариант не был идеальным — однако стал для нас отправной точкой. И далее я уже буду излагать то, к чему мы пришли.

Все проще простого. Итоговый рейтинг, если он максимален (т.е. 100), можно условно взять как 100 процентов. В такой ситуации игра является полностью идеальной — настолько идеальной, что лучше и представить немислимо. Правда, таких игр в природе еще не существовало, если только не расценивать нашу жизнь как игру — тут действительно можно ставить максимум, да и то не факт — игровой интерес у нее для всех различен... Ну да мы отвлеклись.

Так вот. Продолжая мысль, если уменьшается какой-либо критерий, то игра становится уже не стопроцентна — ее общие классность и крутость уменьшаются. При чем уменьшаются не только в зависимости от того, на сколько чисел уменьшился тот или иной критерий (это само собой, но не это главное), а в зависимости от того, насколько важен был этот критерий вообще. Допустим, игра полностью идеальна по всем параметрам, кроме звука и музыки. Так ли это критично? Да не особо. А если все классно, кроме игрового интереса? Тогда еще как критично. Можно ли это как-то учесть?

Как выяснилось, можно, и без особых напрягов. Достаточно поделить наши с вами 100 процентов между критериями. Например, звук с музыкой влияют на крутость игры разве что процентов на десять. Графика — процентов на 25 (какой бы красивой игра не оказалась, одна лишь красота суперхита из нее никогда не сделает), игровой интерес — однозначно на первом месте, т.е. где-то так под 45 процентов. $100 - (10 + 25 + 45) = 20$. Значит, Ценность для жанра получает остающиеся 20 процентов, и это вполне логично — на большее не тянет, на меньшее тоже. Стоит еще добавить, что если в играх вас в первую очередь прельщает графика — то смотреть вам надо не на итоговый рейтинг, а на рейтинг по критерию Графики, и аналогично для всех остальных трех случаев.

А дальше уже начинается чистая математика. Выставленные по каждому из кри-

териев баллы умножаем на его процентную ставку и полученные результаты складываем. И затем, чтобы от процентов перейти к прежней нашей десятичной системе, делим итоговый результат на 100. Все точно. Мы, как великие прирожденные математики, целую ночь с калькуляторами пересчитывали — то к одному придеремся, то другое сомнения вызовет. В итоге успокоились — пересчет критериев почти всех review одного из номеров "Навигатора" дал именно те результаты, которые мы и хотели получить. Принцип сработал.

Запутались, нет? Откройте номер на странице, где review по Alien Earth. Умножьте Игровой интерес на 45, Графику на 25, Звук и музыку на 10 и Сюжет на 20. Разделите на 100. Вы получили итоговый рейтинг, а заодно окончательно вружились, откуда он берется. Если не сошлось — возьмите, в конце концов, калькулятор и пересчитайте заново!

Продолжаем. Методика ясна — теперь к вопросу о выборе критериев.

Мнение автора отсеялось автоматически — это понятно, так как баланс стал более не нужен. При этом число критериев сократилось с пяти до четырех, что привело к увеличению значимости каждого критерия. Опять же — это было плюсом.

Оставался вопрос с Ценностью для жанра. А вопрос был в том, что, скажем, в авиасимуляторах Ценность для жанра отсутствует как таковая. Какая, к черту, ценность, когда чем меньше в авиасимуляторе оригинальности, тем он ближе к жизни, тем он реалистичнее и тем он лучше?.. Вот именно. Следовательно, взявшись менять все и вся, мы решили не останавливаться на достигнутом и, отказавшись от Ценности для жанра, придумать для каждого жанрового направления свой критерий вместо нее. Тем более что только что введенное деление статей на разделы этому способствовало — исключало путаницу, когда review по играм всех жанров не только свалены в одну кучу, но еще и снабжены своими собственными рейтингами.

Итак, плод раздумий налицо. В любой игре, за редчайшими исключениями, наличествуют: а) игровой интерес, б) графика, в) звук и музыка. Четвертый критерий становится опциональным, т.е. меняющимся в зависимости от принадлежности игры к той или иной жанровой группе. И сразу же предупреджу, что в некоторых опциональных критериях мы пока не окончательно уверены — быть может, на следующем номере внесем небольшие коррективы. Клянусь, что небольшие. Почти незаметные. Буквально — минимум. Честное слово, что клянусь. Не верите?.. Н-да, ну правильно делаете, в общем-то...

Да нет, серьезно, что небольшие. Вот те крест — минимум.

Новая система: пойми и расскажи другому

Еще раз вкратце для тех, кто совершенно правильно поступил, сразу начав читать с этого места. Теперь уже без обоснований — сразу выводы. Если же вы принадлежите к числу тех несчастных, кто все-таки

прочел все предыдущие раскладки, то ни-же-следующий абзац вы можете пропустить безо всяких зазрений совести.

Раньше итоговый рейтинг вычислялся как среднее арифметическое. Начиная с этого номера каждому критерию присвоен некий эквивалент, который меняет его значимость. Скажем, игровой интерес важен, поэтому его эквивалент составляет 45 единиц (точнее — процентов, но это не суть важно). Звук и музыка — куда как менее важны, поэтому у них всего 10 единиц. Итоговый рейтинг получается умножением выставленного по каждому критерию балла на эквивалент этого критерия, затем полученные результаты суммируются и делятся на сто. Эквиваленты таковы: Игровой интерес — 45, Графика — 25, Звук и музыка — 10 и четвертый по счету критерий (он же "опциональный", так как свой для каждого жанрового направления) — 20. Если взять, для примера, *Mysteries of Sith*, то $(9 \times 45 + 7 \times 25 + 7 \times 10 + 8 \times 20) / 100 = 8.1$, что и требовалось доказать. По такой схеме вычисляются все рейтинги в review на этом номере.

Продолжаем. Хотя, собственно, дальше и продолжать уже нечего. Рискну выразить наивную в своей робости надежду, что новая система вам ясна. Осталось объяснить, какой критерий что подразумевает. Хотя, что тут объяснять, ведь все очевидно, разве нет? Ну, допустим, Управление — это как кнопки на клавише поставлены, Дизайн — как уровни смоделированы... Так ведь?.. О том и речь, что отнюдь даже не так и даже не похоже. И если вы полагали, что Управление подразумевает расстановку кнопок тормоз-газ-направо-налево-нафигвон на клавиатуре, то вам стоит продолжить чтение.

Дабы исключить разногласия, начнем со стандартных критериев и затем перейдем к опциональным.

Игровой интерес

Ближайший синоним — интересность, и это очевидно. Гораздо менее очевидно, что антонимом для игрового интереса является играбельность (мы это осознали буквально только что). Не уловили разницы? Так улавливайте. Играбельность подразумевает, что игра динамична и увлекательна, она достаточно неплохо сбалансирована и нескоро надоедает. Однако все это не означает, что вам захочется в нее играть, если названная игра представляет собою сотый клон от C&C. Да будь он хоть трижды хорош — но если это не более чем тщательно выполненная копия, то игровой интерес к ней будет невелик. Баллов на пять-шесть, не больше, а то и меньше.

Как итог, игровой интерес есть то, насколько вам хочется играть в данный продукт жизнедеятельности игровых программистов и разработчиков, если исключить графику и все прочее, с нею связанное.

Графика и Графика 3Dfx

Здесь необходимо прояснить ситуацию с Графикой 3Dfx. Перво-наперво, "3Dfx" — не более чем неверно употребляемое нами сокращение, подразумевающее не одну лишь плату от 3Dfx Interactive, но абсолют-

но любые трехмерные ускорители из числа существующих на настоящий момент времени сего века нашей эры. Правильнее было бы сказать "Графика с 3D уск." — но как-то не звучит. К следующему номеру подумаем и напишем нормально — смысл от этого не поменяется.

Теперь — держитесь за подлокотники. Зачем держаться? Чтобы не упасть. От чего можно упасть? Ситуация такова, что рейтинг по обычной графике может быть выставлен выше, чем по Графике 3Dfx, и это вовсе даже не означает, что наличие в компе 3D ускорителя приводит к ее ухудшению. Все гораздо проще. Дело в том, что баллы по каждому критерию выставляются на основе сравнения игры со всеми другими, которые уже вышли либо появятся в ближайшие пару-тройку недель. Сравнивая Графику 3Dfx некой игры с тем же Quake 2, мы можем заключить, что она тянет максимум на пятерку, так как возможности чипсета едва-едва задействованы. Но сравнив обычную Графику с обычной графикой того же Quake (без 3D ускорения), мы обнаруживаем, что меньше восьмерки ей ставить нельзя. Вот и получается: Графика — 8, Графика 3Dfx — 5. Если бы мы не применяли подобного подхода, то любые игры, использующие только 3Dfx, автоматически получили бы исключительно высочайшие рейтинги за графику, что было бы в корне неверным.

И хотелось бы допояснить еще две вещи. Во-первых, если в игре главенствующей является Графика с 3D ускорителем, то выставляется общий рейтинг Графика, который обычную графику уже не учитывает (извините за тавтологию — это нарочно). Во-вторых, при наличии в рейтинге обоих критериев (Графика и Графика 3Dfx) при подсчете они суммируются, делятся на два и учитываются как один усредненный критерий.

Звук и музыка

Вот где проще всего! Звуковые эффекты должны быть классными. Музыка тоже должна быть классной, но при этом она не должна забивать игровой процесс и не должна надоедать. А речь должна быть нормально оцифрована — раз, и нормально начитана на микрофон — два. Ничего другого, если специально не искать и не лезть в технологии, за этим критерием не скрывается.

Опциональные критерии

Как уже говорилось, для каждого жанрового направления установлены свои собственные критерии, т.е. те, которые в каждом отдельном случае наиболее важны. Допущено здесь все не окончательно, так что если у кого какие идеи возникнут — то пишите, предлагайте, критикуйте.

В настоящий момент для всех представителей 3D action опциональным критерием признан Дизайн, для аркад и изометрического/top-down action — Управление, для стратегий — Оригинальность, для аркадных автосимуляторов и им подобных — Управление, для реалистичных автосимуляторов и всех автосимуляторов — Реализм, в спорте — Управление, в файтингах —

тоже Управление, в adventure — Сюжетная линия, и в RPG — Сбалансированность, если в игре происходит смешение жанров — определяется главенствующий жанр и применяется его критерий, если не удается — действуем согласно сложившейся боевой ситуации по обстановке.

...Уф, кажись, всех перечислил. Далее начинаем разбираться.

Оригинальность

Применяется только в стратегиях. Подразумевает не то, насколько игра оригинальна по своей идее (в противном случае Total Annihilation и Age of Empires больше единички бы не получили, а это было бы неверно), а то количество свежих элементов и необычных наработок, которое в ней содержится.

Дизайн

Дизайн также узкоспециализирован, так как играет важную роль исключительно в 3D action и вообще в 3D играх, где первостепенным является элемент драк-пострелялок-разборок (т.е. здесь же и полуприключенческий Tomb Raider, и полуаркадный MDK). Дизайн подразумевает не только продуманность модели уровня, но и расстановку противников, и расположение аптечек-ключей-предметов, и увлекательность прохождения уровня как такового. Иными словами, Дизайн — то, как скомпонованы и взаиморасставлены различные графические объекты и прочее им подобное.

Реализм

Применяется во всех автосимуляторах, в претендующих на реализм автосимуляторах и вообще во всей симуляции, где реализм действительно первоосновен. Объяснять тут особо нечего. Если, скажем, самолет в воздухе ведет себя как самолет, а не как калоша с пропеллером, то реализм высокий, а если наоборот, то низкий. Конечно, такое сравнение звучит несколько грубовато, но — смысл ясен.

Сюжетная линия

Разумеется, adventure. Разумеется, речь идет не о предыстории — потому как пусть там хоть собрание сочинений целое написано, но если оно никак в процессе игры не проявляется — то какой смысл его оценивать? Сюжетная линия — это логичность и увлекательность развития событий. Сюжетная линия — это оригинальность голлоломок и захватывающесть действия как такового. Сюжетная линия — это игровой сценарий, но ни в коем случае не сюжет, положенный в основу игры.

Сбалансированность

В ролевых играх едва ли не главенствующее значение приобретает сбалансированность и продуманность игровой вселенной. Модель вселенной может не быть масштабной — подчас это не играет никакой роли. Она может не быть оригинальной — о какой оригинальности может вестись речь, если игра создана в точном соответствии с правилами AD&D, причем до нее по этим правилам было сделано еще двадцать игр?.. Характеристики. Скиллы и то, каким образом они работают. Подбор и эффективность спеллов, оружия. Предметы и их использование. Роль NPC. Возможности

персонажа и его соответствие игровой среде. Система повышения опыта. Квесты, их выполнимость и логичность. Все это вместе и во взаимосвязанности составляет модель ролевой игровой вселенной, и основным измерителем качества этой вселенной нам видится ее Сбалансированность.

Управление

Понятие Управления относится к аркадам и автоаркадам, action, спорту, файтингам и многому другому, т.е. ко всем тем играм, где присутствует высокий динамизм. Чем динамичнее игра, тем выше требования к реакции игрока. Однако от чего зависит скорость его реакции? Только ли от умения вовремя нажать нужную клавишу или быстро повернуть джойстик? Быть может, еще и от того, насколько быстро и точно управляемый им персонаж среагирует на нажатие клавиши или на поворот джойстика? Ведь если автомобиль вписывается в поворот по неким одному ему ведомым законам, да еще и каждый раз по-разному, то даже самый сильный игрок может оказаться неспособен прийти к финишу первым. И если киборг в платформенной аркаде не умеет приседать, а ниндзя в файтинге — бить в прыжке ногой, то не является ли это ущербным управлением, которое не содержит всех тех возможностей, которые должны были бы присутствовать по самой элементарной логике вещей?.. Полагаю, вы поняли, что подразумевается под управлением.

Заключение

Собственно говоря, на этом можно и закончить. Хотелось бы еще, конечно, рассказать о том, почему в одних играх под рейтингами Время освоения присутствует, а под другими — самым очевидным образом отсутствует; почему той или иной игре ставится семерка, а не шестерка или восьмерка, и откуда какой балл берется...

Однако есть у меня некое смутное и едва выраженное подозрение, что для этого номера повара рассказанного вполне достаточно. Шлите вопросы и предложения во всех случаях, когда таковые будут возникать (адрес — gamer@softhome.net, другие e-mail'ы журнала по некоторым причинам лучше сейчас не использовать). Если обнаружится, что кто-то не способен понять, почему в аркадах не рассматривается Время освоения, то мы обязательно вернемся к этой животрепещущей теме в следующем номере "Навигатора". Если таковой появится, конечно.

Иван Самойлов
при деятельном участии Геймера

$$\rho = \sum_{n=1}^N \alpha_n a_n$$

α_n — удельный вес критерия
 a_n — оценка по критерию
 ρ — общий рейтинг

ХРОНИКА ОДНОГО DEATHMATCH

или

В погоне за фразами

Не говори длинно, ибо жизнь коротка.

М.Ларни

Когда люди режутся по сетке в DOOM, они частенько при этом переговариваются между собой. Однажды я задался целью записать на диктофон, что же именно они при этом говорят. Потом долго проматывал запись, выискивая едва различимые среди треска выстрелов и грохота взрывов реплики...

Все переговоры играющих были записаны слово в слово и приводятся без малейших купюр и урезаний — иначе бы потерялся всякий смысл. Разве что некоторые особо веские выражения из народного фольклора были заменены на чуть более нейтральные эквиваленты и синонимы.

Итак...

(звук появления четверых на уровне)

- Да, ссобаки
- А кто какого цвета, а?



■ Будучи берсерком, сподручно и кастетом поорудовать



■ Не пытайтесь жить вечно. У вас ничего не выйдет...

- Коричневого...
- Это ты так позорно уворачивался?
- Блинн, тварь...
- Да ты гребаный ты карась!
- Всем лежать полчаса...
- Ты мог меня убить, но...
- Ни фиги себе!
- А я сказал — лежать
- А-а, факинг...
- Да забодал ты там прятаться, выходи, леопольд
- Нет, уж лучше вы к нам
- Блинн, ну
- Твари, абзац
- Хреново
- Это ты что ли опять?
- Да блин, а!
- Так, да? А вот так не хочешь, вот так...
- У тебя ракет не хва...ссс, поймал все-таки
- Какая псовость...
- А-а, черт, как снег на голову
- Блинн, бесит
- Че-то мне не нравится вправо отходить...
- Получи, ракетометчик хренов!
- Ошибеешься, ошибеешься ведь...
- Ты меня не снял
- Я и не хотел...ой!
- Ты теряешь кровь...
- А-а-а-а-а! (хором)
- Третий раз тут появляюсь, ну что такое
- Ты согласен, что попался
- У-у-у!
- Ты что-то сказал?
- Да, т-твари...
- А, телепортеры не работают
- У тебя сзади дерьмо висело...
- Я знаю...
- В два ствола заколбасили,



■ Первый фраг — он трудный самый. Хотя... для кого как... если стартуешь на балконе, да с BFG, да руки-ноги из нужных мест произрастают, то — автоматом с нолика на единичку перескакнешь...

- трусы...
- Блинн, ну... а, это сзади
- Не стреляйте сюда, здесь бочка
- А, фак, гранатомет ползучий
- Хорошо, вообще отлично
- Ек, наставили косяков...
- Убился от безысходности
- Если руки кривые, то и в чистом поле углы найдутся...
- Блин, опять сзади, да
- Ты не похож на снег
- Я все понимаю
- Ты, зеленое мясо...
- М-м-м-м...
- Ты, вообще, различаешь цвета-то
- Димон, ты не прав
- Надо хоть орать, что ли, заранее
- Безоружных!?
- А где ты был-то?
- Сбоку шел...а! Не видно ракеты
- Я понял, что ты задумал
- Бесит, а
- Черт, какой-то гад из окна...
- Что ж ты испугался-то?
- Ты хочешь упасть?
- С лету, вообще
- Пес!
- А ты не бегай сзади меня
- А-а, блин, умирай хотя бы с



■ Ореол из собственной крови — предсмертная мания величия?..



■ Черт, каким стрейфом он от BFGи не очурился?!!!!..

- первого раза
- Правильно, ракету поймал
 - Спасибо!
 - Пожалуйста
 - Ты украл мой фраз!
 - Блин, пока думал, куда увернуться...
 - Вон он забежал, вон он забежал
 - А-а, красиво
 - Ах ты, псссс...
 - Зато как я наколол
 - Догоню — уколую...
 - В углу умер, обидно так
 - Как ты выжил — то, а?
 - Одного ты убил все-таки
 - А по проходу наугад ракеты только ламеры пускают...
 - Ловят их тоже только ламеры...
 - За ламера ответишь...
 - Так, тварь зеленая взяла
 - Мразь!
 - Да иди ты, не до тебя
 - Блин, там кто-то по пятам все время
 - Хорошо, минус один
 - Да, блин, факелы эти бесят
 - Ну-у, кусок дерьма
 - Отлично, да, я тебя поймал
 - Всех урою, поцы...
 - Разбегайся, он BFGу взял...
 - Блин, ни черта не видел
 - Красное все такое, да?
 - О-о-о... Как вы выживаете?
 - Блин, еще одно там дерьмо... Там, из окна!
 - Чиииз...
 - Блин, вдвоем опять...
 - Патроны всегда кончаются невовремя, да?
 - Так ты выстрелы считал, что ли?
 - Накинулись, поцы

- Чаф-чаф-чаф
- Главное, чтоб он не ждал
- Да я сам не знал, что у меня гранатомет
- Мало тебе, мало
- По одному не можете
- Жить-то надо как-то
- Где летает-то, где?
- Ну ни хрена вы тут
- Украл опять!
- Ты сам умер позорно сначала
- Вижу, фурора не произвело
- Там было-то
- Да, достали!
- Между ракетами, как же так
- Не успел, не успел
- Ха-ха, я слышал это
- Да блин, ну не видно, ну
- Не фиг дергаться
- Бесит умирать уже
- Пашшли нафиг...
- Я перезаряжал после Димона винт...
- Я знал, я знал...
- Мышка как раз сбилась
- Мышка, конечно... Прищемила что-то...
- Не трогайте Славика, он мой
- Как ребенка вообще
- Мне тоже досталось
- Да какая там в жопу ракета
- Ой-ой-ой
- Гребаный караааась!
- Ты подсмотрел!
- Димон, я не попадусь на такое дерьмо
- Только куски разлетелись
- Не надо, не надо, я сам...
- Ногами вперед
- А сколько у кого фрагов?
- Щас еще один добавится...
- Ситуация повторяется
- Это была моя BFG!
- По очереди, по очереди... да, твари!
- Я тебе этого никогда не прощу
- Плазмой душить...
- Ну конечно, щас...
- Ну кто это там?
- Нет, я, конечно, устал, но не

- настолько же...
- Простой винт — вещь здесь
- Два процента сняли вдвоем
- А-а, Димон умер
- Да ты че, в натуре, я там с ним разбирался
- Да он всегда там
- Блин, ну куда податься
- Нет в жизни...о-о-о!
- Псссс...а-а-а!
- Главное — выдержать паузу...
- Ты хмырь!
- Где оружие?
- Можно встрять?
- Да дайте взять что-нибудь
- Банзааай!
- Ты жив остался?
- В меня не попал никто...
- Банзай, я сказал!
- Как же ты уворачиваешься?
- Да нету его там уже...
- А-а-а...о-о-о!
- Где ракета-то? А, блин, вот она...
- И че ты?
- Вы где, ребята? Что вы меня пугаете?
- Пристрелил труп опять...
- Да твари, вы дадите мне, до винчестера...
- Ах ты Буратино...
- Ты думал, ты меня убил, что ли
- Фраги либо по два прибавляются, либо никак
- По трупам как по асфальту
- Пошел ты...
- За этот фраз ты тоже не обиделся?
- Подождите пацаны...
- Не пускайте его к выходу, не пускайте!
- Да где он?
- Тут...щас я его...м-м!
- Мастдай!
- А-а-а!

{щелчок нажимаемой кнопки выхода...}

...и если вы ждете каких-либо комментариев по окончании, то зря — таких не будет. А если появятся у вас — можете кидать на адреса редакции, или мне на фидошный адрес — как вам больше понравится.

Можете считать этот материал посвящением всем Думерам всех времен и всех народов.

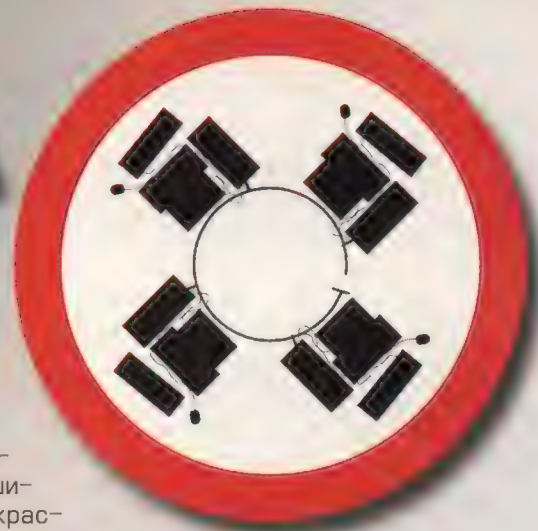
Макс Черепанов aka MetaMorf
2:5010/108.6@FidoNet

Скрины и подписи к ним — Геймер



■ \$%#@#\$@#!...!!! Не успел.....

Об Эпосе



К этому я готовлюсь особенно долго и тщательно. Прибираю квартиру. Ставлю просторный стол посреди самой большой комнаты. Убеждаюсь, что постельных принадлежностей хватает и что холодильник не пустует. Стараюсь избавиться от всяких деловых обязательств, хотя бы на время — под предлогом того, что «уезжаю в командировку». Делаю все, чтобы оказаться в форме — ем здоровую пищу, высыпаюсь — мне крайне необходимо быть свежим и отдохнувшим, когда это начнется.

И вот... настает заветный час. Все обговорено заранее. Голос в трубке интересуется, можно ли уже приезжать, и я отвечаю, что «да, конечно». Проходит менее получаса, и раздается визг тормозов под окнами. Потом — звонок в дверь. В квартиру вваливается несколько человек с коробками. Стол мгновенно исчезает под сгружаемыми на него распотрошенными компьютерами. В них втыкают сетевые карты, плетется хитрая паутина проводов — сетевых, к удлинителю-десятернику, и кабелей от T-коннекторов. Досадные случайности исключены, чайников среди приехавших нет (они приедут потом), — драйвера установлены, bat-файлы написаны, карточки проверены. IPX-сеть заводится с пол-оборота, и...

— Ну что, в старый добрый DOOMец для начала?

И понеслась! Полетели в лицо коридоры, не зевай — играют профи, моих ошибок мне не прощают, и я не прощаю тоже — разворот, выстрел, выстрел! Один труп валится под ноги, другой, — и вот я сам ловлю ракету в лоб и оказываюсь на полу, тут же появляюсь снова, с ходу срезаю кого-то из двойного винта и тут же полу-

чаю
сзади
полный
заряд из
BFG — эк-
ран окраши-
вается крас-
ным... Мясорубка —
убил, убил, погиб
сам, убил, погиб...

Что, кто-то уже набрал 100 фрагов? Не беда — уровень зациклен, играем еще партию... и еще... надоел этот уровень — берем другой, и снова сходимся в кровавой сшибке.

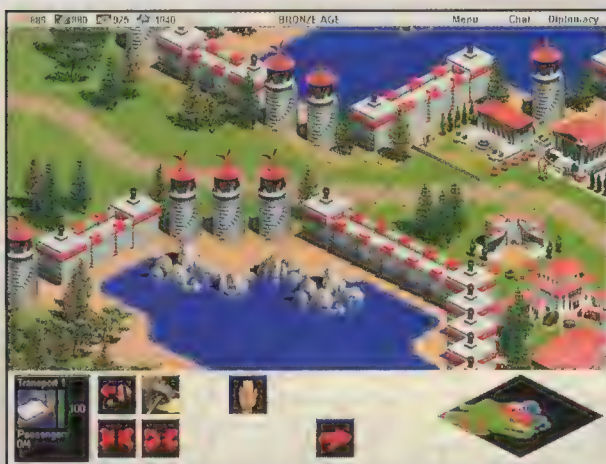
Мой предел — четыре часа. На четвертом часу пальцы, держащие мышку, костенеют, запястье начинает жечь, а глаза слезятся. Перерыв! Уступаем компьютеры своим успевшим подтянуться к месту сбора «безлошадным» товарищам, для которых и на одного поиграть в диковинку, и уходим на кухню устраивать «разбор полетов». Разбирать почти нечего — грубых ошибок никто не совершал, и отрыв от победителя у всех, как обычно, небольшой. Отдыхается легче с запотевшим фужером, полным «Кока-колы» — не то чтобы кто-то чурался выпить чего-нибудь посущественней, но только не сейчас — алкоголь резко понижает реакцию, а «сливать» партии никто не хочет.

Мы собираемся так давно — с первого курса ВУЗа, и репертуар с той поры практически не изменялся. Отдохнули с полчаса, и следующим номером — Command&Conquer, двое на двое. Великие стратеги гоняют по экрану орды Reson Bike, и скоро уже не хватает тибериума, и разгораются первые стычки. Туда-сюда шныряют вертолеты, что-то горит, кто-то истошно вопит о помощи — выжившие вновь сцепляются в схватках... За час завершается первая партия, и тут же за ней следует вторая — проигравшая пара жаждет реванша. После пятого захода от C&C уже воротит. И — как кстати! — пора ужинать. Шипит жареная картошка, нарезается колбаса — стратегам надо хорошо питаться, они потребляют много калорий. Из кухни слышны стоны играющих «чайников» — «Эй, а где мой харвестер?», — вызывающие понимающие улыбки на наших лицах. На этот раз отдыхаем дольше — часа полтора...

Что же дальше? Ну конечно, орки против людей — несмолкающий рев bloodlusta, колдуемого ограми-магами, шипение близзарда, утробное «We move» и «Yes, master» и звон металла о металл... За первой, очень короткой партией (удачная footmanская атака в самом начале) следует затяжная осада на островах. Когда последний оплот защищающихся обращается в руины, за окнами занимается рассвет — настоящий, ненарисованный... Зевая и пошатываясь, отправляемся спать, передав компьютеры отдохнувшей смене.

Следующий день начинается с того, что мы в первый раз пробуем Age of Empire в multiplayer, и результат однозначный — рулез! Стратегия и тактика для AOE еще не разработаны, рельсы не накатаны, приемы не отшлифованы, масса неизвестного — и поэтому случают-





ся довольно забавные партии, где боевые слоны железного века топчут первобытных мужиков с дубинами, хор priestов исполняет хит сезона "Come us, join with us", а кто-то ожесточенно воюет с крокодилами... Исследования продолжаются весь день, а назавтра вновь закручивается карусель — DOOM, C&C, Warcraft 2, AOE, снова DOOM, C&C... Никаких модемных "залипаний", сложностей с настройкой инит-строки и дозвоном, нудного чата — просто открой рот и скажи врагу все, что ты о нем думаешь.

Когда надоедают и DOOM, и стратегии, в ход идет "гимнастика для пальцев" — Mortal Kombat 3. Устранен главный недостаток — клавиши одного игрока не глушат клавиши другого, потому что игра идет по сетке, и оправдаться "глюками" клавиатуры уже не удастся. Что ж, если в DOOM или C&C мне не так часто удается быть первым, то здесь — полный оттяг, и мало кто из моих противников психологически способен выдержать 5–7 отвратительных кровавых Fatality подряд.

Но все это слишком хорошо, чтобы продолжаться

долго. Выходные подходят к концу, будни властно требуют нас к себе, и квартира пустеет, остаюсь лишь я — наводить порядок после учиненного разгрома. Как никак, восемь человек жили здесь несколько дней. Да-а, после баталий двое на двое или каждый за себя — но вчетвером, даже модемные и нуль-модемные дуэли кажутся не столь интересными.

Что самое интересное, нужно-то для такого приятного времяпрепровождения совсем немного — квартиру, четыре сетевых карточки со шнурками и терминаторами — все вместе тысяч 800, если всем миром скинуться, не так уж и много. Еды, чтобы за эти дни не умереть с голоду, и автомобиль, чтобы свезти компьютеры к месту встречи и развезти их потом. Автомобиль, а также документы на технику при выезде нужны обязательно — однажды нас задержала наша доблестная милиция, когда мы весело топали с сумками по улице, и пришлось вместо игрища провести веселенькую ночь в райотделе, доказывая, что мы чисты перед законом.

Но в любом случае, оно стоит того. Что там ни говори, а хорошая компьютерная игра, да еще и с толковыми соперниками — это особый род удовольствия, не сравнимый ни с каким другим. Наши родители не понимают нас, наши девушки не понимают нас, те из наших товарищей, что попрагматичнее, тоже не понимают, — но мы-то прекрасно понимаем друг друга. Потому что геймер (пусть избитая фраза, но все равно скажу) — это состояние души человека.

Макс Черепанов aka MetaMorf
2:5010/108.6@FidoNet



NET KILLERS

КЛУБ ИГР ПО СЕТИ

Твои друзья уже сыграли в ящик, сразившись с бывальыми Net Killers! Настал твой черед!

Клуб работает по СБ и ВС с 12 до 21
ул. Мельникова, 2, ПТУ №190
м. "Волгоградский проспект"
тел. 276-4675
1 час игры - 10 р.

Diablo
Quake&Q2
WarCraft 2
DukeNukem
NFS 2
Red Alert
KKND

Самые хитовые игры в режиме Multiplayer - это то, что тебе не хватало в жизни!





"На сегодняшний день ученые располагают сведениями о 3 случаях разрушения Дедослава. Но, возможно, их было и больше." Профессор С. Федоров "Летопись времен. Дедослав"

"Археологические раскопки свидетель-
ством о кровавых сражениях, проис-
ходивших на улицах Дедослава."
О. Шварц,
"Зарисовки на тему русской истории"

Ну что, хе-хе,
есть еще на меня
поединчики?



Где ты, Всеслав?
Тебе не укрыться
от меня!

Именем Перстня!
Оживите и
убивайте!





"Немалую опасность для деревянных крепостей того времени представляли пожары."
Учебник Истории за 7 класс



"При раскопках, проведенных в Дедославле советскими учеными, был найден скелет рептильного животного."
Журнал "Археология и жизнь"



Только спустись оттуда, молниеви́к смердящий!



Нам вмешаться, Драгомир?

Еще не время.



"У нас нет данных о
существовании в славянских
дружинах женщин-воинов."
Из диссертации доцента
П. Зарудиной



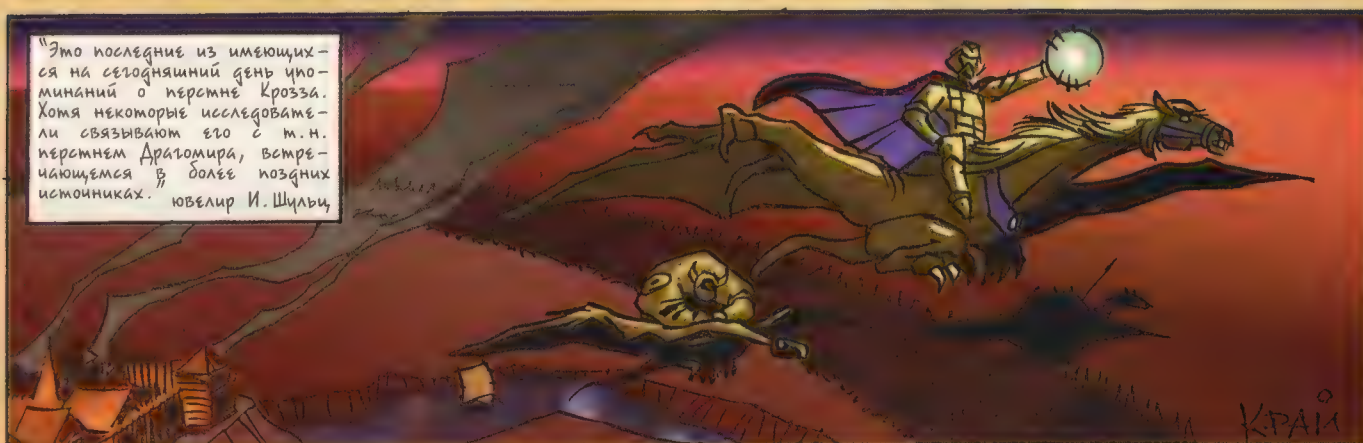
Здорово, воевода
Ну что, как
умирать будешь:
стоя или на
коленях?

Последний раз
предлагаю: отдай
кольцо по добру-
поздорову!..



"Утверждения, что в дохристианской Руси су-
ществовали магические знания, вредны и анти-
научны." Профессор А. Панин-Ставропольский

Да ня© 980



Жестокость РС

В девятом номере в рамках Gamer's Mail на свет божий была извлечена проблема жестокости и насилия в компьютерных играх. Как и следовало ожидать, писем пришло выше крыши и на чуток больше того, а заодно и родились некие глобальные труды, которые в большей степени относились к разделу аналитических статей, нежели к обычному выражению мнений. В числе первого — мы добились проинтервьюировать (черт...ну и слово!) нескольких ребят, учащих на психологическом, — в данном вопросе точка зрения разбирающихся людей нам с вами, думается, не помешает.

Игровое насилие с точки зрения психологов

Обратились мы в психологический институт российской академии образования. Однако там нам с восторгом прискорбим сообщили, что таковой проблемой никто в нашей стране покамест не занимался. Точнее сказать — никто не пробовал проводить каких-либо научных исследований/испытаний, диспутов, не ставил экспериментов, не пытал детей в лабораторных методах насильственного заставления отыгрывания в страшный гамес именем Quake, и вообще что проблема эта важная и обсуждена должна быть, что образуется специальная комиссия и что через пару лет итоговое вынесение приговора по данной проблеме состоится, т.е. обязательно произойдет, иначе и быть не может, и тогда они смогут нам все детально рассказать по этому важному поводу со всем уважением к вящей важности этого вяще важного вопроса. В общем, много всего понаговорили и от ответа ушли.

Малость отчаявшись в душе и снаружи, мы оставили профессоров в покои и обратились к студентам Московского психолого-педагогического института, которые, как и следовало ожидать, оказались более просвещенными в области компьютерных игр, чем их научные руководители. К тому же большинство из них уже испытало влияние компьютерно-игрового насилия на себе и своих близких. Вот фрагменты беседы.

— Как вы считаете, отрицательно ли влияют жестокость и насилие в компьютерных играх на психику взрослого человека или ребенка?

— Я могу сказать одно: жестокость и насилие, совершенно точно, влияют на психику и взрослого, и ребенка. Но насколько это отрицательно или положительно — достаточно сложный вопрос. Если того же самого ребенка воспитывать в изоляции от подобного влияния, то совершенно неизвестно, что из него вырастет. Это будет беззубое создание, которое вряд ли сможет утвердиться во взрослой жизни.

— На взрослого нет. А на ребенка влияет, так как у него еще не сформировались жизненные представления. Он видит, что сила решает все, и считает это нормой. Потом он воплощает впечатление в жизнь — привыкает к тому, что так можно поступать и в реальности. Ведь ребенок знает, что игру сделали взрослые умные дяди — значит, это хорошо.

— Влияет очень отрицательно. Особенно на психику ребенка. Возникает привыкание к обстановке жестокости.

— Да, обилие насилия дико влияет. Раньше было мнение, что это смягчает внешнюю агрессию, но на самом деле это воспитывает реакцию боя. На экране появляется что-то движущееся, и ты должен скорее его убить.

— Не оказывает ли жестокий боевик большее отрицательное воздействие, чем игра? Ведь любимому актеру хочется подражать, а подражать компьютерному персонажу невозможно, хотя бы в силу условности игр...

— Компьютерный персонаж часто лишен индивидуальности, но это временное явление. Если в фильме жестокость представлена как самоцель, то это скорее всего оказывает большее отрицательное воздействие. Но если жестокость (в разумных пределах, конечно) необходима для достижения определенной цели... вряд ли влияние будет существенно отличным.

— Играя в игру, ты вживаешься в образ и не чувствуешь этой условности. Поэтому разница, на самом деле, небольшая.

— Когда ты играешь за компьютерного персонажа, то сам являешься не только наблюдателем, но и участником. Поэтому подражательного эффекта не возникает — ведь действуешь ты сам.

— Чем можно объяснить популярность "кровавых игр"?

— Человек — достаточно жестокое, агрессивное и злобное существо. А мы живем в кастрированный век, когда индивидуальная доблесть и заслуги человека были заменены государственной необходимостью. Человеку все равно нужно свою жестокость как-то выбрасывать, разряжать.

— Жизнь такая :). В человеке изначально заложена агрессия.

— Адреналин должен выплескиваться, извечное дело!

— Это интересно исключительно из-за игровых моментов — неожиданность, возможность проверить быстроту своей реакции. Но невыраженная агрессия этим только воспитывается, а не отключается.

— Многие оправдывают жестокость компьютерных игр тем, что агрессия направлена против компьютерного алгоритма, а не против реального человека. Можно ли рассматривать режим многопользовательской игры как проявление агрессии против такого же разума?

— Когда ты общаешься с человеком, в тебе накапливается некоторый негатив, несмотря на то, что вы друг к другу хорошо относитесь. А в игре можно этот негатив разрядить. Смотря как рассматривать — может, это насилие даже полезно.

— Мне кажется, это одно и то же — все равно человек свои чувства выражает.

— Скорее всего, это просто состязание в ловкости. Вряд ли кто-то на самом деле желает смерти своему оппоненту.

— Никто и не задумывается над тем, что сражается с математическим алгоритмом. Происходит перенос — эти персонажи представляются живыми. И в своем сознании мы убиваем именно живое. А игра по сети — это соревнование, состязание. Так что говорить об агрессии против человеческого разума нет смысла.

— Оправдано ли насилие, если человек играет на "стороне добра"? Возможно, игры, где персонаж изначально злой, оказывают более сильное отрицательное влияние на его психику...

— Виртуальные герои вообще достаточно условны — как можно говорить об их нравственной позиции?

— Все должно быть в меру. Если будет перебор в крови и драках с "доброй стороны", то разницы нет никакой. И вообще, если герой добрый, он не будет методично всех уничтожать. А если в игре только дерутся, пусть даже во имя высших идей, то говорить о чьей-то личной доброте бессмысленно.

— Да все равно... Может, разница, и есть, но минимальная.

— Жестокость все-таки проявляется. Я за те

игры, где можно решать конфликты мирным путем.

— Необходимо ли вводить возрастное ограничение на подобные игры?

— Даже если и нужно, это окажется бесполезным. Что толку, что ввели возрастное ограничение на продажу сигарет — все равно дети курят.

— Обязательно. Детей дошкольного возраста вообще к подобным играм допускать нельзя. Они и так в детском саду бегают, пистолетами машут — этого достаточно для их развития, иначе будет переклест. И нужно ограничивать по времени, чтобы ребенок не играл в такие игры часами.

— Я думаю, что нужно. И чем позже ребенок познакомится с подобными играми, тем лучше. Вообще, нужно больше игр, где лишние выстрелы противопоставлены, а все можно решить мирным путем. Чтобы убийство кого-либо тебе слишком дорого обходилось.

— Можно ли относиться к виртуальной жестокости как к нормальной возможности выместить накопившуюся агрессию?

— Вполне возможно. Я не знаю, проводились ли подобные исследования по этому вопросу, но в принципе... вытеснение, конечно же, происходит.

— Я не против, но должно быть какое-то ограничение. Если ребенок еще маленький, ему не стоит таким образом вытеснять переживания.

— Я думаю, что нет. Это ненормально, вытеснять агрессию таким образом.

— Это не вымещение агрессии, а ее воспитание. При психологическом вытеснении применяется совершенно другая методика. Человеку предлагают представить своего врага, выместить все свои негативные чувства. Но затем он должен подойти к объекту агрессии и обнять его. Таким образом происходит переход от негативных проявлений в отношении к человеку к добру. В компьютерных играх этого нет. Там для победы нужно добивать даже побежденного противника.

— Есть ли разница, кого уничтожать — выдуманных фантастических персонажей, которых в природе нет, или людей? или собак там, кошек...

— Смотря какими чертами мы наделяем этих персонажей. Мы можем взять фантасти-героя, наделять его чертами самого неприятного для нас человека и убить. Есть дети, которые мучают кошек совершенно не виртуально. По-моему, замечательно, если они замучат пять тысяч компьютерных кошек и не тронут ни одной, которая живет на самом деле.

— Практически нет никакой разницы — убийство есть убийство.

— Есть все-таки. Уничтожение монстра, который своим видом не вызывает ассоциаций с существующими тварями, как-то оправдано.

— Если развитие технологий приведет к тому, что компьютерные игры больше приближаются к реальности, окажет ли это большее влияние на психику играющего?

— Конечно, это отразится.

— Несомненно, это окажет большее влияние.

— Велика ли вероятность переноса игровых отношений в реальную жизнь?

— На данном периоде развития компьютера это мало реально. Может быть, позже, когда будут более совершенные технологии... но тогда уже, возможно, не будут делать утрированное отрывание голов и разбрызгивание кровей...

— Конечно. Это и опасно.

— Некоторые люди настолько концентрируются на играх и воспринимают их так живо, что, действительное, перенос происходит.

— Это дает схему действий, которая откладывается у игрока в сознании. И он готов принять эту схему действий.

— **Стоит ли применять общественные меры по ограничению (запрещению) производства или распространения подобных компьютерных игр в России? И можно ли считать правильной такую политику?**

— Для государства это будет страшная политика. Государство выполняет свою функцию — поддержание моральной и нравственной чистоты. Но это нисколько не поможет — все равно люди будут находить возможность играть в эти игры.

— Нужно не запрещать, а ограничивать. Ограничивать время игры. И заниматься разработкой стандартов должны психологи. Необходимо организовать специальную службу, которая бы занималась подобными вопросами.

— Запреты не помогут. Нужно просто поощрять создание игр, которые бы давали что-то доброе людям. Возможно, должны существовать какие-то общественные организации.

— Со стороны государства должно быть поощрение нормальных игр. А вот с родителями нужно проводить разъяснительные беседы, где те смогли бы узнать, как подобные игры влияют на психику их детей.

— **Не приведет ли запрещение подобных игр к увеличению интереса к ним?**

— В некоторой степени, конечно, да. Такая обратная реклама, естественно, породит определенный интерес.

— Их не надо ограничивать или запрещать — это все равно, что “сухой закон” ввести. Должно быть на рынке все, и доброе, и не очень. Главное — это воспитание сознания людей, воспитание добра. Тогда и желающих играть в жестокие игры окажется немного.

Комментарий:

Сразу предупрежу, что из меня психолог, как из Кибердемона вертолет, поэтому за последующее выражение мыслей по данной проблеме просьба ногами меня не пинать и вообще тлетворных увечий не наносить. Я игрок — и рассуждать буду с позиций игрока, а не с позиций дипломированного психолога. Но прежде — прежде big спасибо ребятам (в составе: Михаил, Ольга, Константин и Наташа), что согласились понаотвечать все то, на что понаотвечали.

И еще одно прежде: Как обычно, я не ставлю себе цели выносить итоговых суждений или же провозглашать истины в последней инстанции (потому как из меня пророк — как из... вы поняли). Я выдвигаю всякоразные мысли для обсуждения и обмысления — дальше смотрите сами.

Начнем с того, что жестокость и насилие, ежу понятно, влияют на психику человека. Человек — он ведь имеет привычку влиять в себя все впечатления, извне в его мозг приходящие. Дождь за окном пошел — уже у него настроение испортилось, по телевизору про девальвацию рубля сказанули — еще круче впечатлился. Задал несколько безвинных старушек в Carnageddon — и тоже впечатлился. Мама его таким уродила — впечатлительным. И впечатлений ему в голову за день сыпается вагон и маленькая тележка — даже не вагон, скорее поезд товарный. Очень много впечатлений, самых разных, причем игры — лишь малая толика от общего вала впечатлений.

И поэтому лично я искренне сомневаюсь в том, что компьютерные игры настолько сильно способны его впечатлить, что он немедленно сядет за руль украденного по рецепту Grand Theft Auto автомобиля и отправится давить несчастных старушек, одновременно уходя от милицейской погони по принципам, внушенным ему в Need for Speed. И даже если это будет очень впечатлительный человек — все равно он не выйдет на тропу войны с отцовской двустволкой в потных ладонях, потому как перед DOOM он как раз закончил проходить Lost Eden, который по своей природе — вещь достаточно добросердечная и жизнелюбивая. Кровавые игры ведь не так уж и много. Почему бы не на-

бираться впечатлений от чего-то еще? И потом, неужели же получается, что если в C&C поиграет президент и при этом исполнит симпатий к NOD, то — он что, захочет запустить ядерную ракету (помните Temple of NOD?) и затем применить свои кровавые познания из C&C на практике?.. Угу. Я утрирую. Примем изрядно. Но смысл от утрирования не меняется — имхо, доля гамесов в общем вале слишком мала, чтобы оказаться действительно значимой.

Следующее соображение. Народ, вы знаете такую породу меломанов, как металлисты? Ну, те, которые слушают тяжелую и даже экстремальную музыку? Вы читали тексты песен некоторых металических команд? Или хотя бы названия песен кое у кого, скажем, у Cannibal Corpse? Переводится Cannibal Corpse как “труп каннибала”. Зачитываю песни с альбома “Могила изувеченных”: “Молоток расплющил лицо”, “Я кончаю кровью”, “Пристрастившийся к вагинальной коже”, “Вонь из гробницы”, “Внутренности вырезаны у девственницы из ***”, “За пределами кладбища”, и еще пару названий я привести не решаюсь — а то как бы какая-нибудь нравоблестительная организация меня за одно их название не повесила. Заметьте — это только песни — а теперь повоображайте, о чем в этих песнях поется. Вообразили? Именно — призывы к умерщвлению себе подобных самыми извращенными способами, до которых только может дойти человеческая фантазия. Чикотило и все прочие якобы садисты-маньяки отдыхают — тут, мягко говоря, рецепты покруче приводятся. Музыка — тоже не самая дружелюбная: ревуший-рычащий вокал, скоростные риффы гитар (“чес”, если выражаться “по научному”), барабанный грохот... Видимо, противники насилия полагают, что поклонники творчества группы Cannibal Corpse относятся к числу людей-монстров, при появлении которых надо креститься и бежать наутек с воплями о помощи/пощаде?..

Что самое смешное — именно так они и полагают. И совершенно не знают о том, что металлисты как молодежная группировка являются одними из самых неагрессивных, в то время как поклонники доброго-славаго Depeshe Mode в свое время (лет пять назад) собирались человек по пятьдесят, отлавливали металлистов после концертов и... в общем, в какой-то степени делали с ними то, о чем поет группа Cannibal Corpse в своих песнях. Как вам такой расклад? Это не психология, не социология и вообще никакая не наука, это практический пример из жизни. Выводы делайте сами, а я продолжу. Добавлю только (раз уж тему подняли), что текста Cannibal Corpse воспринимаются всеми как юмор, что обложки их альбомов рисует известнейший в Америке комиксист (кстати, одну обложку им все же запретили... там было за что :)), а самому команду слушают за музыку, а не за рев и не за гром. Это все к вопросу о том, что жестокие игры превращают людей в монстров, а добрые — хмм... наверно, наоборот, из монстров в людей. Именно — с такой точки зрения это полный бред, что и требовалось доказать.

И, кстати, из этого вытекает следующее соображение. Скажите, много ли вы купили игр за то, они являются кровавыми? Много ли игр вы любите за содержащееся в них насилие? Думаю, что ни одной. Carnageddon — обалденный гамес, его жестокость — приколы, кто в это не врубается — сам еще больший приколы, причем во плоти. Postal — отстой, хотя и относительно кровавый. Его издатели построили ему рекламу на кровавости и не прогадали — интерес у народа вызвали. Нормальный игроковский интерес. “Самая жестокая игра!” — круто!!! — надо посмотреть. Правда, интереснее от этого Postal не сделался, и популярность у него — минимальная. Аналогично, сейчас выходит Flesh Feast, который на первый план выдвигает тему вырезания кишок из монстров, а все прочее

отодвигает, соответственно, на второй план. Но в том его проблема и заключается: там действительно все прочее на втором плане. Мы как демку скачали из Сети да посмотрели — сразу убивать захотелось. Разработчиков. Жестоко, конечно, но как еще с такими бороться? :)) Некрасиво, убого, тупо, плюс бешеные системные требования. Может, полная версия будет круче, поглядим... Впрочем, не суть. Суть в том, что ради кровавости в игры никто не играет, насилие — не самоценно. Играть в Blood ради одного лишь вида крови — это, имхо, изврат полнейший, на который нормальный игрок не способен (если только его фамилия не Чикотило).

Три соображения я выдвинул. Но, как вы могли заметить, не стал опровергать главной мысли, прозвучавшей в словах ребят с психологического. А мысль была о том, что влияние насилия в гамесах на взрослых во сто крат меньше, чем на детей. Человек, как мы с вами решили, существо впечатлительное. Дети — соответственно, еще более впечатлительные, более того — с несформировавшейся психикой. Впечатляются — и, глядишь, начнется в детсадах резня, мальчики в шортиках и девочки в бантиках будут резать-убивать своих нянюшек. В самом деле, я снова утрирую, конечно, — с этим доводом мне спорить сложно. Тут действительно диплом психолога бы не помешал... Разве что могу... хмм... предположить...

Предположить, что детский интеллект недостаточно освоился в окружающем его мире, чтобы начинать осознавать жестокость как таковую. Компьютерные игры не настолько реалистичны, чтобы могли оказать более сильное влияние, чем подкрепленные ремнем слова папы о том, что отрезать кошке садовыми ножницами хвост — плохо. Ну, играет кроха-сын в DOOM. Ну, бежит на него имп. Кроха пугается, тянет мышку назад и лихо-радожно стреляет, и зовет бабушку на помощь — бабушка, помоги мне справиться со злым чертякой импом, я его боюсь!.. Дальше бабушка рулит мышкой, а кроха лупит по Ctrl, кулачком прикрывая один глазенок со страху. В конце концов, с пятой перезагрузки, имп доблестно умирает, оставив героям два процента здоровья. Вы думаете, после этого кроха набросится на бабушку аки на импа? Да нет, он будет носиться по квартире, весь из себя радостный, и кричать, какой он сильный и как он классно сделал этого самого чертяку нехорошего. И до вечера



перестанет шалить, будет вести тихо-мирно, разве что насильственно (за рукав) тащить всех играть в DOOM. Для него DOOM — ужасная сказка с его участием. Он не видит жестокости и насилия — ведь это сказка. И это взрослые, побывав в Афгане, начинают вздрагивать, когда слышат взрывы или предсмертные вопли. Они знают их смысл. А ребенок — абсолютно не в курсе по поводу того, что люди смертны и что жизнь может быть хуже, чем она есть для него сейчас. Возможно, я не прав. Хотя, как вы уже поняли, я привел вполне реальный пример из вполне реальной жизни.

Влияет насилие на ребенка. Только не в плане развития жестокости — а в плане получения слишком ярких впечатлений, которые могут деформировать психику, причем каким угодно образом (может, наоборот он после этого, когда вырастет, будет бояться свое мнение на работе отстаивать — потому как будет в каждом начальнике страшного чертяку импа видеть).

...Отсюда рекомендация: помогать детям рулить мышкой, когда они играют в DOOM, чтобы они не перевелчались. И все — переходим к первому по счету (хотя и довольно большому) письму, а то меня уже сверх меры на философствования развезло. Наваял нижеприводимый труд некто Рахаев, в последнее время ставший одним из авторов в "Навигаторе". Разумеется, писалось это не заказу, так что — welcome to Gamer's Mail! :))

Жестокость в компьютерных играх

Чтобы не было неясности, сразу изложу свою позицию. Мое частное мнение, к сожалению, вряд ли совпадет с мнением большинства. Да и с мнением редакции тоже. Я против чрезмерного насилия в играх. Мне не нравится кроваво-мистическая романтика и любовное обсасывание новых способов убийства и новых монстров. Скажу больше: по принципиальным соображениям я не играл ни в DOOM, ни в Quake, ни уж тем более в безумный Carnageddon. Так... если вы все же читаете эти строки, значит, редакторы журнала очень терпимые люди и не погнало еще меня за такие слова поганой метлой прочь от "Навигатора". Что же, воспользуюсь этим и продолжу.

Психология

Начать мне, наверное, надо было более дипломатично: мол, не волнуйтесь, я свой, я против цензуры и запретов, просто хочу разобраться в проблеме. Если сам во что-то не играл, то все равно другим запрещать не буду, поскольку не считаю, что, допустим, жанр 3D Action, равно как и любой другой жанр, воспитывает в игроках какую-то жестокость. Тут уже начинается зыбкая почва психологии и глубокомысленные рассуждения о сознательном и бессознательном. Трудно сказать, почему такой популярностью пользуются фильмы ужасов, но в любом случае было бы ошибкой считать, что люди после таких фильмов выходят из кинозала озверевшими и готовыми убивать всех и каждого. Также и в играх. Обидно, конечно, что любовью игроков пользуется разного рода нежить, но вряд ли это делает кого-то хуже, чем он есть.

Не буду пытаться залезать глубже в дебри человеческой природы, все равно не получится, но отмечу еще одно странное обстоятельство, видимое невооруженным глазом. Почему, скажем, журнал Playboy постоянно велся и ведутся жаркие споры с пеной у рта? "Да что вы, а вдруг дети увидят, они же неправильно поймут!". Между тем показывать, как кто-то кому-то вышибает мозги, считается нормальным когда угодно и где угодно. Дети, видимо, должны понимать это правильно. Кино, телевидение, средства массовой информации буквально пропитаны насилием. Это наша общая беда, и не компьютерные игры тут виноваты. По отрицательной энергетике они в подметки не

годятся самому завалывающему боввику, не говоря уже о некоторых оскороносных "шедеврах" вроде "Молчания ягнят". Видимо, кому-то в жизни не хватает острых ощущений.

Gameplay

На мой взгляд, одна из основных проблем, одинаково опасная и в кинематографе, и в игровой индустрии — это недостаток фантазии и отсутствие вкуса. Ведь не в жанрах дело. Встречаются совершенно великолепные образчики черного юмора, есть потрясающе захватывающие триллеры и боевики, которые смотрятся буквально на одном дыхании. Но когда режиссеры и сценаристы уже не могут или не хотят придумывать что-то стоящее, они начинают компенсировать убожество содержания дополнительными сценами насилия, морями крови и другими дешевыми эффектами.

В компьютерных играх эта тенденция выражена даже в большей степени, поскольку рамки отдельных жанров действительно иногда очень жесткие и выйти за них довольно трудно. Вот и занимаются разработчики игр изощрениями на сомнительной ниве телорасчленительства и кровопускания, хотя могли бы просто делать хорошие игры. Уже задеты мною DOOM и Quake, кстати, обладали образцовой играбельностью, чего не скажешь об очень многих их подражателях /Q2 сейчас один из наиболее крутых по жестокости — прим. Геймер/. Дополнительная кровожадность только подчеркивала несостоятельность этих игр. Из заметных имен можно вспомнить Blood и Shadow Warrior, а также совсем свежий Postal (хотя это не 3D Action). Особой славы эти игры не снискали, но свою лепту во всеобщую грубость нравов внесли. И только ненавистный Carnageddon, назло всем, упорно держится на вершинах хит-парадов. Да, хороший gameplay — великая сила, — и пусть успех этой игры останется на совести ее разработчиков.

Суррогаты жизни

Помимо морально-этической, есть еще и другая сторона рассматриваемой проблемы, причем тоже очень важная. Я имею в виду ситуацию, когда богатство и многогранность окружающего мира заменяется грубыми и противозастенными установками типа "Убивай все, что движется", "Хапай всего побольше и любыми способами" и т.д. Такой примитивизм влияет на подсознание куда больше, чем любое виртуальное насилие.

Обычно обвинения в тупости относятся к аркадам. Но от них как раз вреда не так много. Аркады изначально и не претендуют на серьезность, а вот многие пытающиеся выглядеть умными игры действительно способны, причем в массовом порядке, привить игрокам ложные и антигуманные принципы. Конечно, никто не собирается, к примеру, учиться политике, истории и военному делу по стратегическим играм. Большинство людей прекрасно чувствуют разницу между игрой и реальной жизнью. Но подсознание все равно усваивает искаженные идеи, особенно если собственное мировоззрение еще не сложилось.

С ростом технической мощи компьютеров данная опасность становится серьезнее. В самом деле, видя, например, полностью трехмерный ландшафт или подробнейшую энциклопедию военной техники, уже гораздо труднее отделаться от наваждения и отличить правду от игровой условности.

Бедный Dungeon Keeper

На фоне борьбы с жестокостью, наверное, самые большие шишки достанутся игре Dungeon Keeper. Противники игры оказались глубоко оскорблены прежде всего тем, что им предлагалось возглавить силы Зла в борьбе с Добром. Этот гнев

демонстрирует еще одну странность массового сознания. Считается, что если ты — "хороший парень" — то значит все дозволено и все средства хороши. Можно усеять трупами полимира, и это тоже будет "Добром", потому как "наше дело правое и кто не с нами, тот против нас". Такую вот установку, по-моему, и следует считать аморальной и безнравственной. Dungeon Keeper в этом смысле гораздо честнее: в нем нет демагогии и игры в мнимое благородство. Вообще, я считаю блестящей изначальную идею игры, когда авторы собирались показать все свинство так называемых положительных героев. Потом все это было погребено под многочисленными условностями жанра RTS и разными сомнительными приколами, но оригинальность идеи отчасти сохранилось. Это (плюс хороший движок) и принесло игре популярность.

По-моему, не стоит сетовать на то, что отрицательные персонажи из традиционных "мальчишек для битвы" иногда превращаются в самостоятельную силу. "Злые" и "добрые" маски — это только внешняя мишура, лицедейство. Почему, скажем, получить роль злодея Клавдия в Шекспировском "Гамлете" почет за честь любой актер? Или, может, ему должно быть стыдно играть короля-убийцу? Важно не покупаться на внешнюю атрибутику и оценивать внутреннюю сущность. Неудалось и беспринципный "благородный рыцарь" ничем не лучше какого-нибудь стопроцентного негодяя.

Михаил Рахаев

Комментарий:

Михаил выдвинул крайне ценную мысль. Действительно, почему-то существует убеждение, что если герой — добрый, то ему можно все. Во имя праведных идей можно убивать, сжигать, распинать, переступать через любые законы и морально-этические принципы, и так далее и в том же духе. С точки зрения общества это как бы нормально. Ты добрый — значит, тебе все можно, так как идеалы оправдывают средства. Но если ты назвался "злым", то изволь — за каждую провинность ты будешь нести ответственность по первому классу. Я тоже никогда не считал Dungeon Keeper чем-то выдающимся по своим моральным идеям. Ну, играете вы за Зло. И что, это каким-то образом где-то как-то что-то меняет? Не уверен. "Будь плохим" — не более чем рекламный лозунг, в остальном — это весьма неплохая стратегия, и все. Вот если бы в игре вам привелось делать все то, о чем поет упомянутая ранее группа Cannibal Corpse, вот тогда бы вы действительно могли считать себя плохим, а так — даже не смешно. Зато вот в Quake — вы хороший, но убивений вы там творите массу, и кровь рекой льете (в том числе и свою — это уже садомазохизм получается, или как?), и монстров крошите, и души товарищей в deathmatch на фраги у Дьявола обмениваете — вот здесь зло уже присутствует, и носителем его является "добрый" герой. Другой вопрос, что дьявольские козни в Quake ни один студент угадать не сумеет, даже если очень стараться будет. А так — ну ужас просто, а не гэмес, и всем надо от него бежать аки от чумы бубонной, хвост поджавши и при беге покусывая.

От каких-либо иных комментариев воздержусь. Отмечу лишь, что Михаил, судя по вашим письмам, относится к числу тех немногих, кто исповедует позицию неприятия жестокости и насилия. Большинство прочих совсем даже не числят себя противниками насилия в компьютерных играх.

Письмо Первое

К вопросу о реальности

"Как ни странно, жестокость — одна из черт человеческой жизни. Так что когда находится кто-то, говорящий о том, что надо запретить компьютерные игры (поедание мяса, фундаментальную науку, отращивание длинных волос и т.д.) по причине их жестокости и т.п., мне становится не по

себе.

Что же касается того, почему я не могу представить себе DOOM без насилия, так он на то и создан, чтобы позволить игроку выплеснуть свои эмоции на виртуальных врагов. Что толку говорить о стрельбе, если патроны холостые. Я — Игрок, и меня не сильно волнует современность графики либо чего-то еще. Главное в игре — возможность погружения в нее, и жестокость игры (реальная, причем) играет в этом куда большую роль, чем мощность процессора. Как Вы пишете, "мы верим, этот мир реален"? Так зачем же требовать убрать реальные вещи из этого мира?"

Alex Makarov aka Master

Комментарий:

Степень реальности компьютерно-игрового мира — критерий качества, который стоило бы поставить на первое место в любой системе рейтингов, если бы только те, кто пишет статьи, были бы в состоянии внятно и верно оценить эту самую реальность в своих статьях. Врубилась в сказанное, или как?...)

Вдумайтесь. Ведь любая игра, которая вам нравится, обязательно захватывает вас, переносит в свой мир, заставляет погрузиться в него. Если этого не происходит — значит, игра вам не в кайф и вы не провозитесь с ней и получаете. Как мне мыслится, Алексей прав на все сто: главным в игре является возможность погружения в нее, в ее условную реальность. А как можно говорить о реальности, если из нее вычеркнуты насилие и жестокость, любовь и секс, то и се — тут много чего придумать можно, коли постараться. А можно и не придумывать, можно просто сказать: все, что в игре оправдано по сюжету, в ней и должно быть. Если бы в Quake монстры выглядели аки агнцы и умирали бы, призрачно растворяясь в воздухе, то... То — да, это была бы истинная жестокость. Над нами. Так как нам бы подсовывали реальность, которая фальшива до мозга костей и неинтересна-скучна-сера в силу своей фальшивости.

Впрочем, не стану долго говорить — другими это уже сказано, и не хуже, чем мог бы сказать я. На эту тему привожу нижеприводимое письмо. Читайте.

Письмо Второе

Жанровые разборы

"Для облегчения (тема сложная) я разобью свое послание по жанрам.

3D Action. Мое мнение такое: жестокости-то и нет! Есть массовые отстрелы монстров (DOOM-DN3D-Quake-Blood и пр.), есть намотка-кишок-на-забор (имеются в виду фонтаны крови и извержения внутренних органов), а кровожадности нет. Не будем же мы всерьез рассматривать больших и меховых лапчечек из Quake (красномордые и стреляют молниями) и холодец с цу-пальцами (Sub-Nigunrah). Я соскучился по сектантам из Rise of the Triad и фашистам из Wolfenstein 3D. А Ваш козырь (фабрика по переработке людей из Quake II) просто игнорирую — не нравится, не смотрите. Я вообще — можно делать в играх опцию выбора жестокости\насилия\пр., на мой взгляд, это решит проблему.

Файтинги (Драки). Ну тут вообще — кто же захочет купить драку, где у противника даже кровь не идет (позвоночник через горло не вытягивается)? На то оно и файтинг. Опять же, в кровавом Mortal Kombat самые ужасные приемы проводятся столкими клавишами, что и специально так не нажмешь. И, кроме того, есть опция выключения крови (я не очень люблю драки, поэтому информация может быть неточной).

Симуляторы. Хорошо, что еще не обозвали кровожадными симуляторы. Мои любимые автотомо-симуляторы кровавостью не страдают (Quarantine и Carnaggon я бы отнес к классу 3D Action, со всеми вытекающими), ну а все осталь-

ные могут побудить в реальной жизни только желание поднять пушку или отбросить пилоны при экстренной посадке.

Квесты. Тут есть и довольно кровавые — Phantasmagoria, Ripper, Harvester. Но опять же, не хотите смотреть на вырванные глазки младенца (Harvester) — не покупайте игру. Совет антимаскикам — купите Leisure Suit Larry 7: Love for Sail, будете, наверно, протестовать против другого. А кроме того — у каждой игры есть возрастной ценз.

Стратегии. Не знаю, по-моему, вообще нет жестоких стратегий — на войне как на войне.

Спортивные игры. Только разве что бокс, да и то — без оторванных голов и обезображенных выходными отверстиями пуль лиц их к крови и близко не причислишь.

Эротические игры. Ну да. Самая ужасная игра всех времен и народов — Strip Poker — до того кровавая, что играть страшно.

Аркады. Глупый жанр, да простят меня аркадии (или аркаши — товарищи, уважающие аркады). Есть кровь, есть насилие, но немного. Мало. Капелю.

Иван Бугаев (DIESEL)

Комментарий:

Две мысли прослеживаются в письме. С первой, как и говорилось, я согласен полностью — если тема того требует, то надо следовать теме, и если в файтинге предполагается необходимость удущения противника его собственными кишками — значит, будем душить, причем с поддержкой 3Dfx и MMX, если таковое буде возможно. Кто не хочет — пусть играет хотя бы в OMF 2097, очень классный файтинг, но с роботами, и там вместо кровавых осматеев из них вылетают болты да гайки. Только, должен заметить, OMF 2097 до Mortal Kombat по популярности — как кукушке до ястреба. МК в немалой степени взял натуралистичностью, приближенностью к реальности (не только этим, конечно, но и тем не менее). МК без всего своего насилия?.. Слезы на глазах и горестные причитания. Это уже не МК будет.

Вторая мысль, мелькавшая в письме, сводится к введению в играх кнопки, позволяющей уменьшать долю кровавости и насилия. Ну так есть такая кнопка — "Parental Lock", или еще "Adult Lock", прозывается. Нажмешь — и кровь уже не фонтанирует, и кишки уже видеть переставешь, и растерзанных тел меньше на полу валяется... Короче, скучно становится... И играть уже даже и не хочется... Согласен — это, конечно, выход. Но только покажите мне того сумасшедшего, который включит Parental Lock, если только это не папаша, который ставит своему малолетнему сынишке кровавую гамесу на поиграть? Ерунда мысль, короче.

Письмо Третье

Любил ли Чикотило гамесы?

"О "жестокости". Какая жестокость? То, что я виртуальной машиной выдавил виртуальные кишки у виртуальных же пешеходиков?.. В игре я даю выход эмоциям, которые копаются в реальной жизни и которые в реальной жизни я не могу себе позволить выплеснуть на кого-то, не менее реального (хотя ой как хочется). Вот и получается, что один ломает геймпад, забивая Гору, другой мочит грушу с прилепленным портретом шефа, третий — нажрется и наорет на жену, ну а особо тяжелые случаи становятся тем же Чикотило — все зависит от психологии. А не давать выход плохим эмоциям — вредно.

Не знаю, кто выступает против "жестокости" в играх, но это просто глупо с их стороны. Если тебе не нравится — играй в тетрис, в шарики.

Игор — я за жестокость, но только в играх и кино, а эти подборники нравственности пусть валят в ментуру работать и чистят родные улицы от всякого @#\$%#."

Wasphunter

Письмо Четвертое

Еще раз про вымещение агрессии

"Насчет жестокости на РС. Я ничего не имею против нее. Я не знаю ни одного человека, который стал агрессивней после многих часов, дней, месяцев, лет, проведенных за игрой на компьютере, причем не в самые безбидные и тихие игры, а в те самые, начиная с какого-нибудь WOLF3D и заканчивая последними Q2 и Nightmare Creatures. Не стоит относиться к жестоким компьютерным играм плохо — они не только не оказывают никакого негативного влияния на подсознание человека, но и способствуют улучшению внутреннего состояния: позволяют выплеснуть, например, все отрицательные эмоции на какого-нибудь уродливого Стругоса!"

Максим Чирков

Комментарий:

"Дать выход накопившимся эмоциям" — красивая фраза, которая мало кем до конца понимается и служит для затыкания всех бочек, которые иными аргументами заткнуть не удастся. Люди слушают тяжелую музыку? Это они выход своим эмоциям дают, потому как у них эмоций многовато, ужо и девать некуда. Люди ходят на дискотеки? Это у них в ногах-руках много эмоций накопилось, надо стряхнуть лишнее. Люди играют в жестокие игры? Это у них много агрессивных эмоций накопало, они дюжину монстров завалят, и сразу всем им классно станет. Крутая идеология. Спасительная. Все оправдывает и не требует задуматься.

А задуматься стоит. Потому как, быть может, Quake и дает мне возможность какие-нибудь эмоции повывешать. Но только играю я в него не из-за этого, а потому что мне нравится в него играть. И сажусь я за Quake далеко не только тогда, когда у меня в душе накопело. Сомневаюсь, что другие поступают иначе. А следовательно, все "эмоциональные" объяснения — не более чем ерундистика.

Но это с одной стороны. А с другой — точно не знаю, но сомневаюсь, что Чикотило был поклонником компьютерных игр. Быть может, возможно рассматривать жестокость и насилие в компьютерных играх как губку, которая, помимо нашей воли, высасывает из нас все отрицательные эмоции, превращая нас из злых волков в кротких ягнят?..

Сомневаюсь. Но, опять же, не стану доводить дело до итоговой черты. Мне не нравится подобное обоснование — дальше думайте сами.

Следующее письмо. Последнее на сегодня по теме Жестокости РС.

Письмо Пятое

Все познается в сравнении

"Сначала сравню компьютерные игры и кино-фильмы. Что доступнее? Думаю, кино. А что выгоднее в сравнении по жестокости и кровавости? Наверное, большую часть рекламируемых фильмов следовало бы запретить. Так почему бы тем, что запрещает, не заняться запрещением действительно жестокости? Нет же, накинудились на компьютерные игры.

Далее. Это ведь получается тот самый запретный плод, который так хочется. Все равно желающие до него доберутся.

Затем. Не хочешь жестокости — не играй! Дальше можно затронуть такую тему, как "Почему за нас решают?!". Нет, воспитание, конечно, воспитанием, но в самом деле (!) ведь глупо думать, что, поиграв в Open Heart, кто-то "наберется" жестокости! Трудно изменить сущность человека компьютерной игрой. Это под силу только самой жизни. Следовательно, пусть всегда и во всем да пребудет Выбор! А запрещать — дело благодар-

ное, и давно доказано, что результаты часто оказываются совсем не такими, как представлялось запретителям. В конечном счете, сам человек решит, что так к чему. И каждому свое."

Сергей Глуценко

Комментарий:

Комментировать нечего, так как Сергей высказал идеи, с которыми лично я спорить не в состоянии. Действительно, не хочешь — не играй. Боишься купить слишком "кровоавую" игру и потом долго сокрушаться о своем неблагодарии, в нее играя? Читай игровые журналы и заодно смотри скрины в статьях, там обычно все понятно. У тебя трехлетний сын, которого ты хотел бы оградить от подобных игр? Для начала огради его от телевизора, а еще — не покупай ему подобных игр, и все будет как в танке. Сам не играешь и другим запретить хочешь? В лучшем случае — ты собака на сене. В худшем случае — ты @#\$%#, то есть очень нехороший человек. Запрещения — это лжекоммунизм 1917 года, это святая инквизиция, это самые худшие проявления человеческого общества, когда одна тусовка решает, что знает истину, и начинает силой диктовать другой тусовке свое "правильное" мнение. Насилие — в ограничении выбора, а не в летающих по экрану монстрам чужих кишках. Но, конечно же, это лишь одна сторона медали.

А с другой стороны — быть может, все-таки действительно компьютерно-игровое насилие перекрывает нашу психологию, снижая наши морально-эстетические ценности, снижая ценность человеческой жизни в наших глазах? А с другой стороны — быть может, насилие действительно катастрофически деформирует психику ребенка, делая из него чудовище, как минимум невосприимчивое к переживаниям других людей в силу привитой ему играми жестокости?

А с третьей стороны — быть может, многие, кто не хотел бы играть в кровавые игры (как Михаил Рахаев), тем не менее вынуждены в них играть, так как эти игры слишком классные, и ничего равного им поблизости нет, и тогда уже над этими людьми совершается насилие, и тогда уже они оказываются лишенными возможности выбора?

А с четвертой стороны — быть может, тут есть еще всякоразные соображения, которую я сейчас в силу своей психологической безграмотности не учитываю?..

Сказано немало, и пора остановиться, иначе придется уже уходить во фрейдизм, дианетику, нейро-лингвистическое программирование и прочие подобные радости. У кого какие мнения возникнут — пишите на gamer@softhome.net или на fido. Как уже говорилось, другие адреса редакции в ближайшее время я бы использовать не рекомендовал, может не дойти до адресата.

И далее настает черед переходить к другим темам, которые были подняты в девятом номере. Не все стоит подолгу обсуждать — но вот по комиксу бы пройти не мешало.

Комикс

Письмо Первое

"Что до меня, то комиксы и прочее окологровое творчество меня не сильно напрягают, хотя и особого удовольствия я от них не получаю."

Alex Makarov aka Master

Письмо Второе

"Комикс в уважаемом игровом журнале — это уже как-то не серьезно. Может, комикс кому-то интересен, но... только людям довольно молодым (детям, короче.) На вашем месте я бы просто заменил место, уделенное на комикс, тем же Story. И неважно, что комикс основан на вселенной компьютерной игры "Всеслав Чародей". Можно напи-

сать хороший и интересный рассказ про того же Всеслава Чародея, и аудитория, которая обратит на него внимание, будет куда шире, чем аудитория любителей комиксов."

Максим Чирков

Письмо Третье

"Что касается комикса, то мне он не нравится. Не потому, что я вообще не люблю комиксы, считая их детскими рисунками и т.д., а потому что он не уместен в журналах типа "Навигатора". Это журнал о компьютерных играх, а не книжка комиксов. Зачем он здесь? Ведь на его месте можно поместить другие, более интересные и компьютерные темы. Например, я не прочь, чтобы расширились рубрики Mail или Cheats."

Анатолий Беляков

Комментарий:

Нагнав за наличие комикса в компьютерно-игровом журнале мы получаем уже давно — собственно, с момента появления в "Навигаторе" первого комикса, каковое состоялось еще в припоминаемом четвертом номере (том самом, где на обложке изображен потный курунок под дулами винтовок). В девятом номере в Почте я попробовал толковать мысль о том, что комикс — не детские раскраски, так как публикуемые нами шесть страниц — это месяц напряженнейшего труда для художников. После этого обвинения в том, что комикс есть полная ересь, каковую всякий нарисует, прекратились. Зато пошли письма примерно следующего характера: "хорошо, я понял, что комикс — это не полная ерундистика, что это особый род искусства, но в игровом журнале он все равно как не пришел к кобыле хвост".

Что ж. Нынешний комикс — последний, публикуемый в "Навигаторе" (как бы там в дальнейшем не сложилась судьба журнала — последним он будет в любом случае). Я бы мог поспорить с мнениями Алексея Макарова и Максима Чиркова, но вряд ли могу сказать что-нибудь против высказанного Анатолием Беляковым. Процентом в семьдесят читателей в той или иной степени хотели бы не увидеть комикса в журнале — значит, так тому и быть, не увидят. Однако же — мы попытались. Места много он не занимал (шесть страниц — это все ж таки мелочь, когда суммарно у тебя двести восемь), зато черта с два кто-нибудь еще в России допер до идеи создания комиксов по компьютерно-игровой тематике. И я искренне рад тому факту, что именно на Зоне Геймера обитали и обитают идеи, которые являются оригинальными, а подчас и уникальными — как Игра. Согласитесь, скучно было бы ограничиваться одними лишь review да review.

Игра, жаргон и пиратство

Останутся три темы, поднятые все в той же Почте девятого номера. Пройдусь по ним коротко, так как распространяться здесь не о чем.

Игра в журнале, как легко заметить, последние два номера никак не представлена. В том номере еще не набралось достаточного числа ответов по третьей, а в этом оказалась под вопросом целесообразность ее продолжения вообще. Если журнал окочурится — то, как минимум, кто призы выдавать будет? — при всем нашем желании уже не получится; если же журнал выживет — то, значит, в следующем номере журнала, под каким бы там названием он не вышел, будут опубликованы подведения итогов по Третьей и Четвертой Играм, а также Пятая Игра. Извините, народ, что так получается. Знаю, что подставляем. Но я в данной ситуации как собака, которая все понимает, да только сказать ничего не может, а точнее — сказануть-то я что угодно могу, а вот предпринять — уже увя. И аналогично, нет смысла сейчас, как предполагалось, обсуждать оправданность существования

Игры в "Навигаторе". По-идиотски получится: самой ее нет, зато болтовни вокруг нее — хоть полновником отхлебывай. Отложим на потом, если таковое потом настанет.

Насчет пиратства. Был задан вопрос, стоит ли рассказывать об играх, которые почти наверняка не выйдут у пиратов, тем более — которые вообще до России не дойдут. Пришла куча писем, обругавших мою скромную персону за подобные крамольные измышления и содержащих настоятельное требование рассказывать про все существующие игры, если они того стоят. Радует. Значит, все же классные многокомпактные гамесы, которые пираты частенько не печатают, народу таки интересны, и обходить их тупым виноватым молчанием не требуется. Радует — действительно и по-настоящему радует.

И к вопросу о жаргоне. Точнее — о том, в какой степени стоит употреблять компьютерно-игровую сленг в статьях. Общее мнение, высказанное в ваших посланиях, свелось к тому, что употреблять надо, но не переусердствуя. Английские слова писать не русскими буквами, а английскими, и переводить на нормальный русский язык, если они на нормальный русский язык переводимы (понятно, что слово *wargame*, например, переводить нежелательно). Чистый сленг типа "гамес" и "рулезз" никому не применять, так как есть те, кто смысла этим словесам не знает и подчас трактует их в искаженно-неверном ключе. Кто-нибудь в "Навигаторе" таковые слова употребляет? Кто сказал, что Геймер? Чтобы я?! Да никогда. Себя не уважать. Такие слова употреблять — полный *suxxx*. Так что ни в жизнь. Хмм... В общем, смысл был таков, что в целом все нормально, за исключением некоторых слегка зарвавшихся личностей типа моей персоны, так что проблему можно снимать и считать урегулированной ко всеобщему согласию. :))

Заключение

Получилось так, что эта Почта — всем Почтам Почта, во всяком случае, по размерам. Добавить особо нечего, поднимать новые темы для обсуждения — по изложенным ранее причинам тоже как-то не слишком хочется.

Так что прощаемся, други-читатели, до следующего номера. С пожеланиями наурызнейших гамесов во веки вечные,

Геймер

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

С февраля 1988 г. электронная версия "Навигатора игрового мира" доступна по адресу: www.infoart.ru и на всех зеркалах этого популярного WEB-сервера

инфоарт

крупнейшее
WWW-издательство
в российском Internet

теперь в Интернет!

- новости
- аналитика
- реклама
- push-каналы с десятками тысяч подписчиков
- более 40 зеркал в России и за рубежом
- профессиональные разработка, сопровождение и поддержка корпоративных Web-сайтов
- проведение рекламных кампаний в Web-пространстве
- анкетирование Интернет-аудитории
- Web-аудит

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК
COMPUTER WEEKLY

<http://www.infoart.ru>
<http://www.stars.ru>

117571, Москва, пр-т Вернадского, д. 82
Тел.: (095) 937-0292, 937-0290; факс: (095) 937-0293
E-mail: infoart@infoart.ru

Главный редактор

Денис Давыдов

(он же Иван Самоилов)

Зам. главного редактора

Игорь Бойко

Редактор раздела action и симуляторов

Александр Ланда

(shambler1@hotmail.com)

Редактор раздела стратегий

Петр Давыдов

(pdavydov@ilm.net)

Редактор раздела Guides&Solutions

Жанна Гришина

Редактор раздела Интернет

Игорь Власов aka VIV

(vev@hotmail.com)

Информационный редактор

Андрей Шевченко

(crazy@ilm.net)

Дизайн и верстка

Александр Метельков

Виктор Попов

Коммерческие директора

Сергей Журавский

Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2

Тел. (095) 190-9768

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2:5020/863.22

Телефоны для деловых предложений и

рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером. Особое спасибо Russian Gaming World за содействие в нахождении и подборе информационных материалов.

Доступ в Интернет — компании Zenon N.S.P

(www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM

(www.ilm.net). При подготовке номера исполь-

зовались игры, предоставленные компаниями

ElectroTECH Multimedia и Multimedia

Service.

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс

Тираж 30 000 экз.

(с) ООО "Библион", 1998

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва

Фирма "Логос-М" т. 974-2131

Фирма "Ода" 974-2132

Фирма "Глобус" т. 240-7405

Фирма "Возрождение" т. 915-5764

Фирма "Метропресс" т. 270-0703

Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352

ООО "Артис", т. 158-9754

Киоски фирмы "Центр-Пресса"

Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/В

Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6

Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40

Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8

Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")

Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")

Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т. д.33А (м. "Динамо")

Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")

Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург

Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849

Алма-Ата

МЧП "ТИК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884

Владивосток

Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26-7992

Ижевск

Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск

ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской

революции д.115 т. (3952) 28-1952

Кемерово

ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11

ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256

Краснодар

ООО "СОФ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс

(8612) 31-7147

Красноярск

ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск

ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т.

(8152) 57-3504

Нижний Тагил

Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск

Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Хабаровск

ООО "Дальпроторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск

ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029

ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Украина, Киев

Алексей Бойко, "Библион-Киев" т. (044) 213-0202

(пн.-сб. 09:00-21:00)

E-mail: alex@simple.pp.kiev.ua, пейджер (044) 224-5017,

229-6054 аб. 6768

Украина, Крым

Виктор Малов г. Евпатория т. (065-69) 5-20-85

E-mail: malov@naif.berc.rssi.ru

Белоруссия, Минск

ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т.

(0172) 36-3305

Список рекламы в номере:

DVM.....	144,151
MegaTrade.....	2
1C.....	85
Русский Стиль.....	2 стр. обл.
Electrotech.....	103
Амбер.....	39
Casper.....	99
CD-ROM & Video CD Service.....	208
Комп. клуб "Орки".....	179
Zenon.....	175
ILM.....	4 стр. обл.
Multimedia Service.....	3 стр. обл.
Net Killers.....	195
ИнфоАрт.....	207
DOXA.....	147

Werderstr. 15-19, 50672 Köln, BRD

МЫ ГАРАНТИРУЕМ

ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО, ПРИЕМЛЕМЫЕ ЦЕНЫ

CD-ROM & VIDEO CD SERVICE

6-дневный срок
исполнения
заказа,
стоимость
матрицы
включена в цену

НАШИ КЛИЕНТЫ:

1C, Коминфо,
Никита, Амбер,
Домашний компьютер,
Тивоники, Традиция,
Compulink, Inzer,
Promt, Lazer Art,
Master Tape,
Saturn-Mechanics,
West Bridge,
Antistress, MCD
и многие другие

защита диска от
несанкционированного
копирования

ТИРАЖИРОВАНИЕ CD-ROM & VIDEO CD
ПРОИЗВОДСТВО DVD ИЗ ОДИН РУК

высококачественная
офсетная и трафаретная
печать на диске
лучшие цены
на тиражи
1000-2000 экз.

металлический бокс
для 1 или 2 дисков (офсет, трафарет,
возможен барельеф)

круглые металлические коробки
для 1 диска + буклет

Digipak, Digiboks
а также все остальные Digi...

картонная упаковка
(различные виды и форматы)

Коробка Вашей Мечты
складные коробки с липучкой и без

ЛЮБЫЕ ВИДЫ УПАКОВКИ ПО ВАШЕМУ ЗАКАЗУ

Тел./факс в Кельне: +49 221 530-32-71, Тел.: +49 171 215-08-29

Мобильный факс: +49 171 211-12-15

Москва: 956-32-32 абонент 305066

E-mail: 101646.1637@compuserve.com

Спецификации, цены, виды упаковки:

http://www.tradition.ru/cdrom_video/cd

MULTIMEDIA SERVICE

мультимедийные
компьютеры
любой
конфигурации
и
назначения



YAMAHA SW-60XG



175\$

YAMAHA DB-50XG



135\$

Gravis UltraSound Plug & Play



95\$

Turtle Beach Systems
MultiSound Pinnacle



510\$

Turtle Beach Systems
MultiSound Fiji



330\$

Turtle Beach Systems
Tropéz Plus



165\$

Advanced Gravis UltraSound Plug & Play Pro 105\$
Creative Labs SoundBlaster AWE-64 95\$
ESS 1868 3D 25\$



65\$



80\$



85\$



125\$

YAMAHA YST-M7

YAMAHA YST-M15

YAMAHA YST-M20

YAMAHA YST-MSW10



60\$



95\$



40\$



40\$

Logitech
Wingman Extreme

Gravis Firebird 2

Gravis Blackhawk

Gravis GamePad Pro

890\$



FATAR
StudioLogic 880

695\$



FATAR StudioLogic 760

370\$



FATAR StudioLogic 161

QUICKSHOT MIDI Composer 130\$
TARGET Sound-Line TRG-MK-149 145\$
Trust Multimedia Music Maker Professional 105\$



КОМПЬЮТЕРЫ

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

CD РЕКОРДЕРЫ

ДЖОЙСТИКИ

MIDI КЛАВИАТУРЫ

АКСЕССУАРЫ

CD-ROM ИГРЫ

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

*Сегодня,
когда Вы изучаете эту рекламу,
цены уже понизились!*

Приглашаем к сотрудничеству
московских и региональных дилеров.

Гибкая система работы: продажа
крупным и мелким (от 5 ед.) оптом по
выгодным для Вас ценам.

При покупке на сумму более 1 500\$
действует накопительная скидка.

Практика обмена с доплатой ранее
приобретенного оборудования
на более современное.

Вниманию разработчиков!

Производим анализ и
финансирование игровых и
мультимедиа проектов на любой
стадии разработки.

Приглашаем к сотрудничеству
программистов и художников,
владеющих навыками трехмерной
анимации.

109068, Москва,
ул. Велозаводская, д. 4, офис 201
(с 10 до 19 кроме воскресенья)

Тел/факс: (095) 275-6701, 275-2431
E-mail: mmserv@postman.ru
www.postman.ru/~mmserv

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ

с 02:00

до 09:00

\$0.79

с 09:00

до 02:00

\$1.49

Ежемесячная плата \$9.99
включает
бесплатно
часов работы

The Internet Service Provider .net

Соединение с первого раза.
Модемы USRobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ
ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кб/с.
Стоимость подключения от \$399 до \$699.
Ежемесячная плата от \$399 до \$1299.

(095) 792-5-792

<http://www.ilm.net>

E-mail: info@ilm.net

метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к.7, офис 11